PC GAMER NOWY PROFIL 100% PC

Gry Komputerowe

wrzesień 1999 • cena 4.99 zł • index 324329 • issn 1230-9044

9/99

OBSZERNA RECENZJA!

TIBERIAN SUN

Mistrzowie z Westwood niepokonani!

RECENZJE

F-22 Lightning III
TA: Kingdoms
Heavy Gear 2
Kingpin

RECENZJA

SOUL REAVER

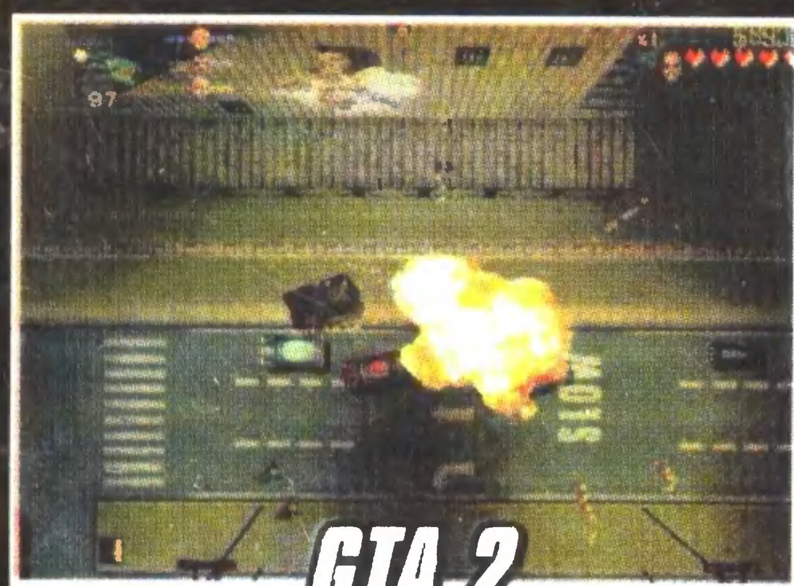
Pożeracz dusz czeka...

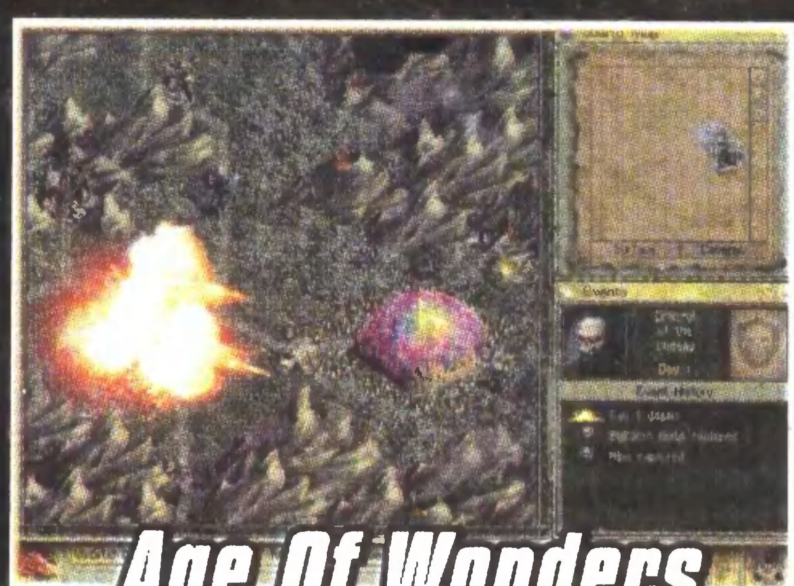
CGS



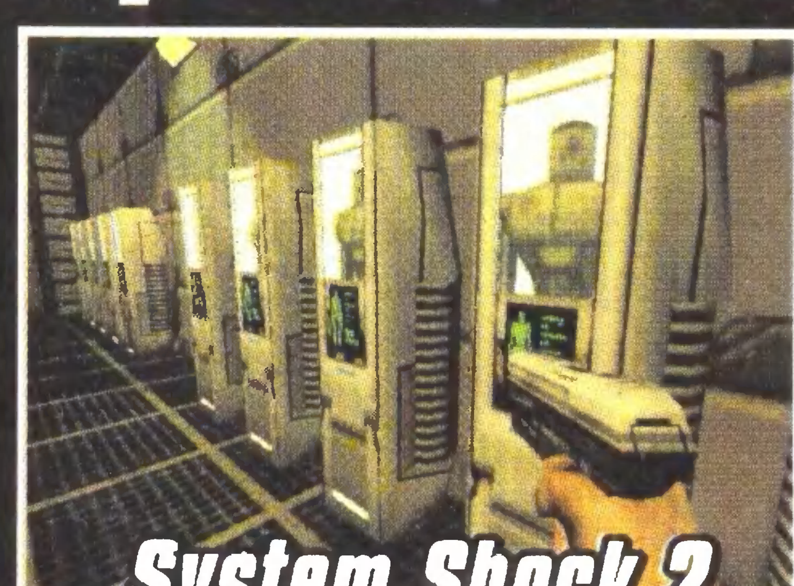


Zapowiedzi


GTA-2


Age Of Wonders


R6: Rogue Spear


System Shock 2

"SZCZĘŚLIWI LICZĄ PUNKTY"
Zbierz liczbę punktów odpowiadającą danej nagrodzie, wypełnij kupon który znajdziesz w pudełku z grą (zaznacz nagrodę i wpisz swój adres) włóż wszystko (punkty i kupon) do koperty i prześlij na podany adres, a my wybraną nagrodę prześlemy pocztą.

PROSTE! CO?


Długopis firmowy 3 pkt


Oryginalny kubek 8 pkt


Unikalna koszulka 12 pkt

Jedna z 4 doskonałych gier do wyboru: TOMB RAIDER UNFINSHED BUSSINESS, DEATHTRAP DUNGEON, FIGHTING FORCE, HEROES II 15 pkt

OPOWIADAJĄ, ŻE ŚMIERĆ NIE ZNA BÓLU...

Użyj najstraszliwszych broni i przetnij przeciwnika na pół.

Działaj szybko i bez litości. Krew wrogów na podłodze oznaczy twą drogę.

Użyj magii i rzucaj śmiertelne zaklęcia, aby przeciwnik zaznał bólu z twej ręki.

„W ocenie końcowej SOUL REAVER wypada bardzo pozytywnie. Na moją ocenę wpłynął zwłaszcza mroczny klimat gry, który urzeka od pierwszych chwil. Niewątpliwie przyczyniła się do tego także oprawa audiowizualna, która robi na grającym ogromne wrażenie. A w szczególności muzyka. Jednak największe wrażenie zrobiła na mnie ogromna swoboda poruszania się. Fakt, że zawsze można powrócić do danego miejsca i spróbować wykonać jakąś czynność, jest dla mnie pomysłem znakomitym."

NEWS SERVICE
Ocena: 9/10

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER



www.mirage.com.pl



Dystrybucja w Polsce: MIRAGE MEDIA s.c.



EIDOS INTERACTIVE

"AUTORYZOWANE SKLEPY": **BRODNICA:** "CD-MEDIA" ul. Przykop 11 tel. 0-56 697-45-56; **BIAŁYSTOK:** "AMIKOM" ul. Sienkiewicza 81/3 lok. 120; **GDAŃSK:** "AMI-COMM" ul. Kartuska 245 GDAŃSK ; **ŁOMŻA:** "AMIKOM" ul. Sikorskiego 126 b tel. 0-86 21-69-810; **OLSZTYN:** "CONTRA" ul. Piłsudskiego 46 D.H. "B.I.M.", **SIEDLCE:** "AVC" ul. Młynarska 15 tel.0-25 644-38-27; **TOMASZÓW MAZOWIECKI:** "AMIMAX" ul. Warszawska 8/10 tel. 0-44 724-63-02; **WARSZAWA:** MIRAGE MEDIA s.c. "WARSZAWSKA GIEŁDA ELEKTONICZNA" przejście podziemne przy G.U.S. 13 skrzyżowanie Trasy Łazienkowskiej z Al. Niepodległości 0-22 825-91-00 w.107 "COMAT" Al.Jerozolimskie/Jana Pawła II pawilon 12 (przejście podziemne) tel./fax. 0-22 630-29-73 "COMAT" ul.Widok 19 (wejście od strony Al.Jerozolimskich - vis a vis budynku Uniwersalu) tel. 0-22 827-07-09 "EXPERT-GLOBUS" Hala Banacha; **SIECI SKLEPÓW:** AUCHAN, CARREFOUR, EMPIK, GEANT, MAKRO CASH AND CARRY, MEDIA-MARKT, REAL, TOP 4, VOBIS.

NAJLEPSZE BIJATYKI NA PLAYSTATION



9 NAJLEPSZYCH BIJATYK + EXTRA KSIĘGA PORAD

DO NUMERU DOŁĄCZONY JEST PORADNIK DLA MIŁOŚNIKÓW BIJATYK

ZAWIERA **KILKASET CIOSÓW, STRATEGII I PORAD** DO NAJLEPSZYCH BIJATYK NA PLAYSTATION, WRAZ Z NUMEREM SPECJALNYM 2/99 ZA DARMOCHĘ!

NA KRĄŻKU ZNAJDZIECIE:

Tekken 3, Tekken 2, Bloody Roar, Dynasty Warriors, Cardinal Syn, Dead Or Alife, Victory Boxing 2, Mortal Kombat 3, Battle Arena Toshinden 2

WSZYSTKIE GRYWALNE!

SZUKAJ W KIOSKACH W SIERPNIU!!!

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 9/99 (62)
rok siódmy

WYDAWCA
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (9-17)
e-mail: gk@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl

REDAKCJA
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Romuald Wawrzyniak (Jagd52)
Krzysztof Kiełmiński (Krzychoo)

WSPÓŁPRACA
Bartosz Nuckowski (Bartek), Karol Klepacz (Reset), Jacek Pietruszczak (Baron Jack), Patryk Leszczyński (gRoovy), Piotr Stasiak (Piotres), Dominik Kost (Kayackash), Rafał Szychowski (Szycha), oraz (Gruby)

DZIAŁ REKLAMY
Dariusz Kazik

KOREKTA
Magda Kotulska

ŁAMANIE
Computer Graphics Studio

DRUK
Elanders
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8

KOLPORTAŻ OGÓLNOPOLSKI
RUCH S.A. O.K.D.P.

PRENUMERATA
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20

Reklamy przyjmowane są w redakcji. Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca.

CGS COMPUTER STUDIO
jest wydawcą tytułów:
COMPUTER ARTS
PLAYSTATION MAGAZYN
AMIGA COMPUTER STUDIO
TOTAL PLAYSTATION
PSX FAN

OD REDAKCJI...

Wraz z nadejściem lata dramatycznie załamał się rynek gier. Spadła sprzedaż oprogramowania, splajtowało wiele sklepów i hurtowni. Powiało grozą.

Niestety ta zapaść także odbiła się na rynku prasy komputerowej, który w Polsce jest tak licznie reprezentowany. Rzeczą oczywistą stało się, że najsłabsze tytuły muszą odpaść. Nieoczekiwanie na pożarcie poszło pismo największe, a więc teoretycznie najsilniejsze. Tylko teoretycznie. Niczym Titanic przepadło w bezkresnych odmętach niebytu pismo które jeszcze do niedawna kreowało się na największe i najwspanialsze. Niestety to kreowanie urągało zasadom dobrego smaku. Reklamy prasowe promujące tę „wspaniałość" były tak skonstruowane, żeby ośmieszyć resztę polskich pism o grach komputerowych. Oto cytat: „nasza płyta CD – superpłyta; inne płyty – płyty chodnikowe, nasi autorzy – ekstra klasa; inni autorzy – pierwsza klasa (podstawówki)". Rynek i tak wkrótce obnażył całą prawdę, a gdy okazało się, że „król jest nagi", przepędzono tę całą ekstra klasę gdzie pieprz rośnie i tak to się skończyło. Choć trudno w to uwierzyć dinozaury też kiedyś wyginęły, a przetrwały niewielkie ssaki, znacznie lepiej przystosowane do życia niż monstrualne potwory. My wzorem tych ssaków robimy wszystko, aby przetrwać, a jednocześnie wciąż udoskonalamy swoje pismo czego namacalnych dowodem jest wcześniejsza zmiana profilu, zmiana szaty graficznej magazynu, a w końcu menu krążka. Na przekór tendencjom rynkowym, wciąż się rozwijamy i martwimy się o to jak być jeszcze lepszym. Zostańcie z nami drodzy Czytelnicy, a nie pożałujecie!

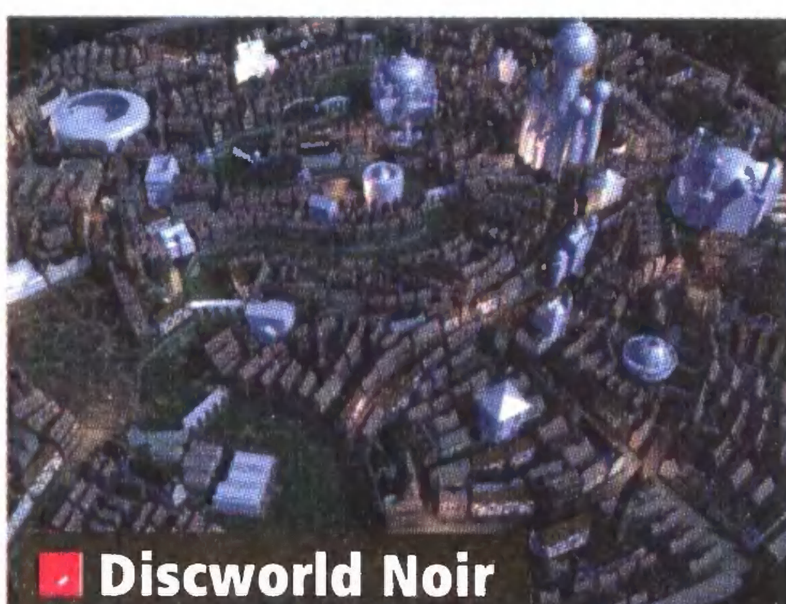


RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR PREVIEW



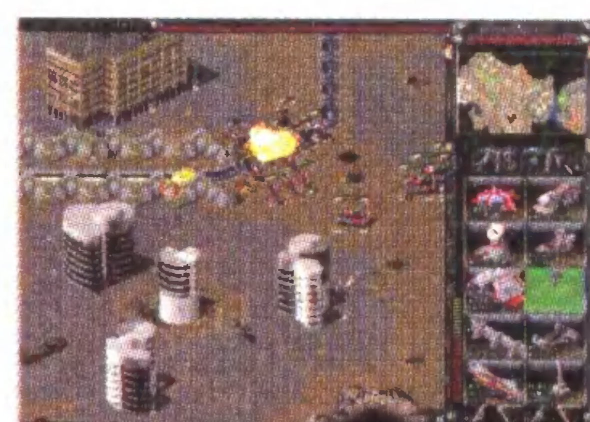
Firma Red Storm podnosi poprzeczkę kontynuacją swojego przeboju „Rainbow Six". **Przeczytaj koniecznie! Strona 18.**


GTA 2


Discworld Noir


Richard Garriott, Origin

CZYM ZASKOCZYLIŚMY WAS WE WRZEŚNIU...


C&C: Tiberian Sun


Soul Reaver


Kingpin


F22 Lighting III

NA CD

NOWE MENU

Oto nadszedł czas wielkich zmian! Po wielu Waszych prośbach i groźbach postanowiliśmy kapitalnie odmienić nasz kompakt. Chodzi mi głównie o nowe menu - bardziej funkcjonalne, niezawodne, a przede wszystkim szybsze! Teraz, oprócz zwyczajnych dem, znajdziecie tu także patche do gier, rozmaite dodatki, programy shareware i oczywiście kąciki. W tym miesiącu ukazał się kącik FPP Groovy'ego, a w następnym planuję dołożyć jeszcze kącik HOT'a - Paszczury CD (The World Exclusive for GK ;). W niedalekiej przyszłości postaram się uruchomić na kompakcie jeszcze inne kąciki (np. samochodówek, itp.). Miłej zabawy życzy Wam wasz nowy CD Manager. KRZYCHOO

CD

- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95/98.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Romek Wawrzyniak. Dyżuruje od wtorku do czwartku w godzinach 11-15, pod numerem tel. (0-22) 815-42-20.

SHADOWMAN

ACCLAIM
P166, 32MB RAM, WIN95

Oczekiwana od dawna gra TPP. Powala grafiką, dźwiękiem i intuicyjnym interfejsem. Zdaniem naszej redakcji jest to najbardziej godne uwagi demo na tym CD.



TRIDONIS

L.K. AVALON
P166, 32MB RAM, WIN95



Nie jest to „Tiberian Sun", ale gra ma ładną grafikę i niezły interfejs. Klasyczny RTS.

CIVILIZATION: CTP



ACTIVISION
P166, 32MB RAM, WIN95

Stratedzy! Czapki z głów! Oto przed Wami na eksplorację czeka cały świat. Kolejne wcielenie klasycznej turówki - wszystko, co najlepsze prosto z Activision!

REZERWOWE PSY

IPS/NEKROSOFT
P133, 32MB RAM, WIN95

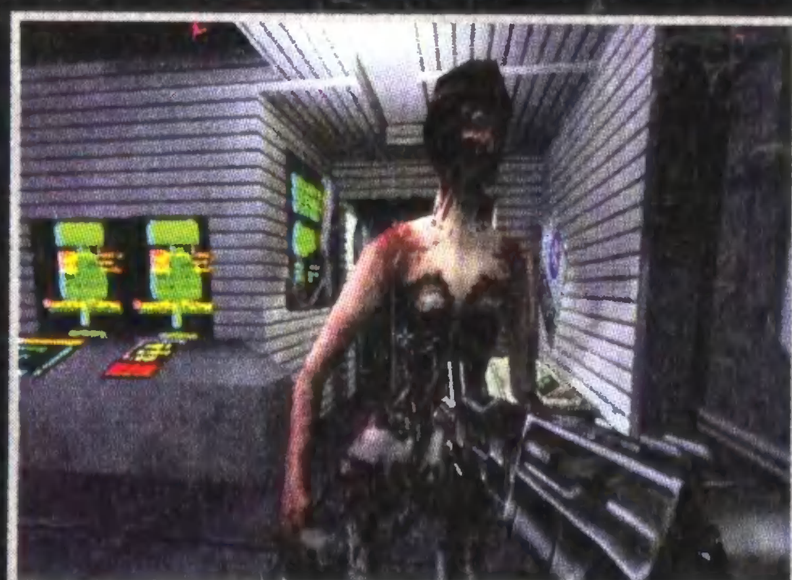
Zapowiadana od dawna polska strategia a'la „Syndicate". Dozwolona niestety od lat 18, więc większość naszych Czytelników musi obejść się smakiem ;)



SYSTEM SHOCK 2

ELECTRONIC ARTS
P200, 32 MB RAM, D3D, W95

Sequel kultowego, cyberpunkowego RPG w konwencji First Person Perspective. Developer gry, firma Looking Glass ma po raz kolejny powód do dumy.





SINISTAR

THQ
P150, 16MB RAM, WIN95

Kosmiczno-logiczna. Hmm... chyba to dobre określenie dla gry, o której aż huczy w Internecie. Zwróćcie uwagę na doskonałą oprawę graficzną produktu.

RAGE OF MAGES 2

MONOLITH
P133, 16MB RAM, WIN95



Druga część ciekawej produkcji RPG z dużą ilością questów. Ma tylu zwolenników, co przeciwników, więc najlepiej będzie jak sami ją ocenicie.

FIGHTING STEEL



SSI
P166, 32MB RAM, WIN95

Bitwy okrętów nawodnych z okresu II wojny światowej. Jakkolwiek by to poważnie brzmiało, nasz Jagd52 twierdzi, że czasami ta gierka jest prześmieszna.

STAR TREK: SC

MICROPROSE
P150, 16MB RAM, WIN95



Kolejny raz Star Trek?! Ile można?! Na szczęście to całkiem niezły produkt, nie tylko dla fanów filmu.

TOTAL SOCCER

LIVEMEDIA
P100, 16MB RAM, WIN95

Gra przywołuje skojarzenia ze wspaniałym „Sensible Soccer". Spróbujcie - ten produkt jest naprawdę niezły!

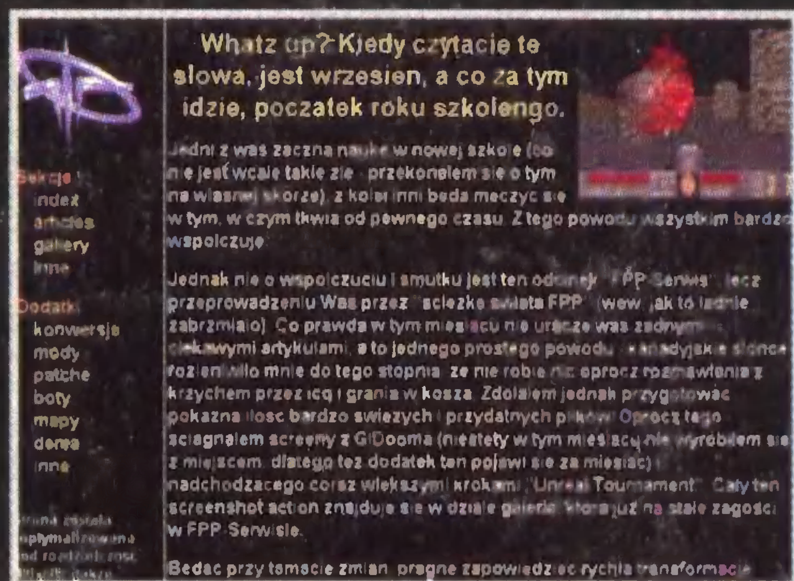
ARCADE POOL

TEAM 17
P100, 8MB RAM, WIN95

Bilard dla tych, według których „Jimmy White" czy „Virtua Pool" są zbyt skomplikowane.

KĄCIK FPP-SERWIS

W kolejnym odcinku FPP-Serwis, Groovy przygotował dla Was porcję najnowszego stuffu do gier FPP. Mapy, dodatki, boty, patche, nowy dział „galeria" itp. Kącik znajduje się w katalogu FPP-Serwis, wymaga przeglądarki internetowej (start z index.htm).



PATCHE: Alpha Centauri, Delta Force, Fighting Steel, Grand Prix Legends, Hidden & Dangerous, Myth II, RailRoad Tycoon, S.C.A.R.S, TOCA 2, Thurst Twin & Turn, X-Beyond The Frontier.
DRIVERY: Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3.

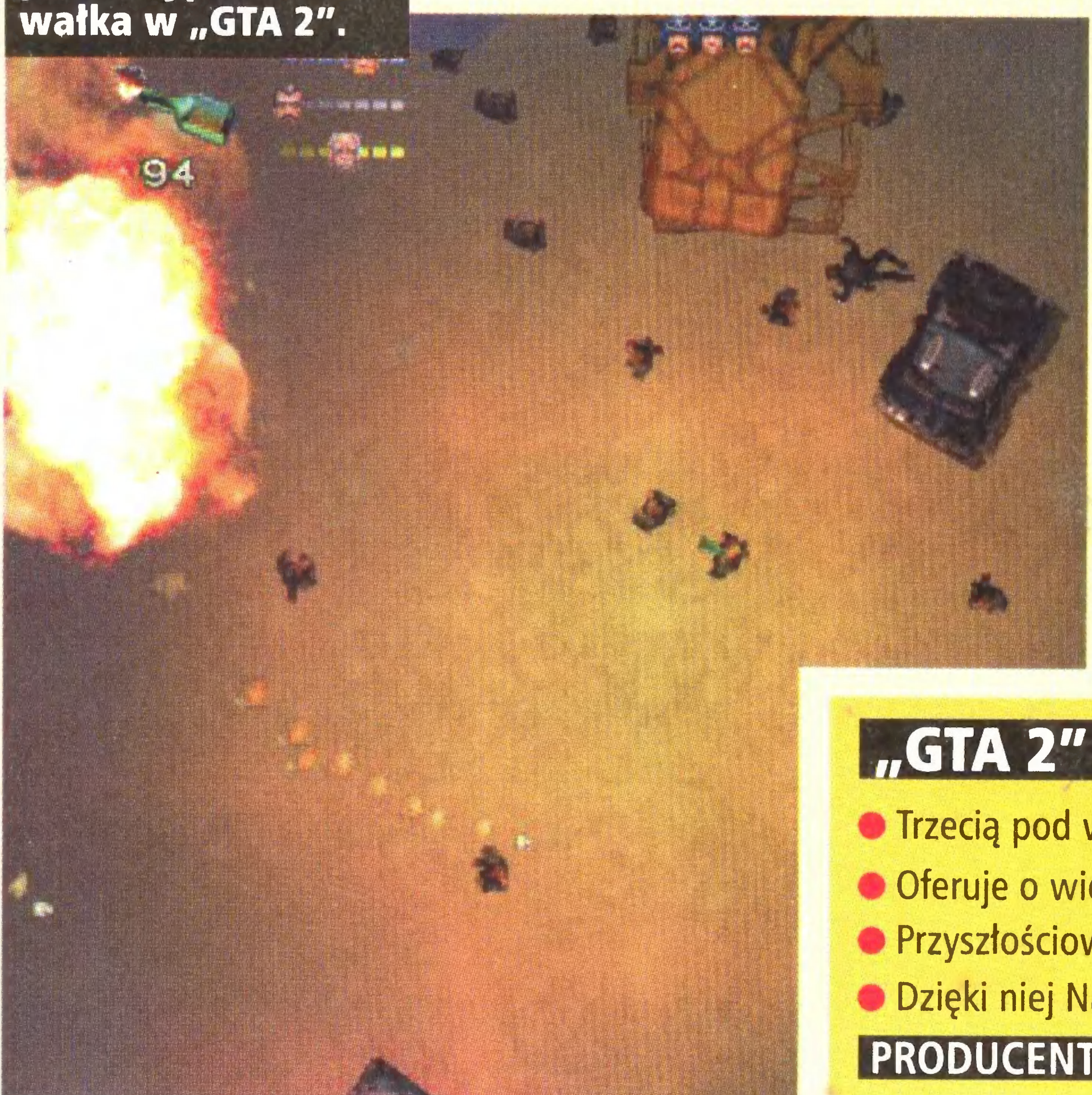
Pierwsze spojrzenie na...

GRAND THEFT AUTO 2

Wielki powrót na życzenie publiczności. Oto kontynuacja „Grand Theft Auto".

Sceneria przedstawiająca niezbyt odległą przyszłość stanowi właściwą równowagę pomiędzy dobrze znanym i nowym.

(Poniżej) Przydałoby się nieco ciepełka: typowa rozwałka w „GTA 2".







„GTA 2" BĘDZIE KONTROWERSYJNIE WSPANIAŁA, GDYŻ...

- Trzecią pod względem popularności grą wszech czasów była „GTA". A to jej kontynuacja.
- Oferuje o wiele więcej swobody i niezależności.
- Przyszłościowa sceneria stanowi zastrzyk świeżości.
- Dzięki niej Naczelny przestanie próbować sztuczek prawdziwym samochodem.

PRODUCENT DMA **WYDAWCA:** TAKE 2 **PREMIERA:** PAŹDZIERNIK



Tym razem możemy oczekiwać jeszcze większej liczby trupów.



Trochę treningu we wschodnich sztukach walki zawsze się przyda.

„Poniżej wszelkiej krytyki", stwierdzili przedstawiciele Brytyjskiej Federacji Policji. „To jest chore!", głosiły nagłówki brukowców. „Zakazać tego wstrętnego paskudztwa", wyraziła swoją opinię nasza redakcja, w następnym zdaniu stwierdzając, że było to „inteligentne, emocjonujące, oryginalne, doskonale skonstruowane i niezmiernie wciągające arcydzieło". „Super!" zakrzyczeli zgodnym chórem gracze i rzucili się do sklepów kupując tysiące egzemplarzy i przyznając jej trzecią pozycję na liście najpopularniejszych gier wszech czasów...

Część druga? Cóż za świetny pomysł.

Tworząc ciąg dalszy tego przeboju, byłoby niezwykle łatwo przenieść całą koncepcję w ramy gry wyścigowej „zza kółka", w stylu „Midtown Madness" lub „Drivera". Jednak geniusze z DMA jednogłośnie odrzucili ten pomysł, postanawiając zmienić istotniejsze elementy gry. Przecież atrakcyjność pierwszej części nie miała nic wspólnego z jakością grafiki. Dlatego też, chociaż engine zostanie skonstruowany w oparciu o trzeci wymiar (ktoś chce zrzucać coś z mostu? Proszę bardzo...), nie należy raczej spodziewać się wizualnych fajerwerków. Możemy za to oczekiwać epokowego skoku w jednym, niezwykle istotnym elemencie - miasto stało się organiczną i spójną całością. Przykładowo, w pierwszej części walczące ze sobą gangi podejmowały pewne, z góry zaprogramowane działania po zaistnieniu przewidzianych scenariuszem okoliczności. Jednak tym razem, każdy gang będzie z pełnym zaangażowaniem bronił pewnych obszarów, uczestnicząc w terytorialnych wojnach... I oto pojawia się gracz. Zamiast dostawać zlecenia za pośrednictwem tajemniczych telefonów, jesteśmy wynajmowani bezpośrednio przez szefów gangów. Aby zapewnić sobie zajęcie musimy odpowiednio im zaimponować i pokazać, że jesteśmy niezłymi twardzielami, kradnąc na przykład samochody, bezpiecznie dostarczając pieniądze na łapówki lub dobrze kopiąc tyłki członkom wrogich gangów. Po dowiedzeniu swoich kompetencji i okazaniu się „pistoletem", zaczną napływać coraz lukratywniejsze zlecenia.

„CZĘSTO MUSIMY BYĆ PRZYGOTOWANI NA WYRAZY NIEZADOWOLENIA ZE STRONY INNYCH GANGÓW..."

Oczywiście cały problem w tym, że wykonując owe misje często musimy być przygotowani na niezadowolenie ze strony innych gangów, którym nie bardzo podoba się nasze pozowanie na gangstera. Organizując zamach na obcym terytorium możemy spodziewać się przy najbliższej okazji przesyłki w postaci kilku dekagramów ołowiu.

Na razie mogliśmy jedynie powierzchownie przyjrzeć się atrakcjom „GTA 2". Już wkrótce możecie spodziewać się dogłębniejszych doniesień i to nie tylko zamieszczanych w żądnej sensacji brukowej prasie. **KIERON GILLEN**

DANE PRODUCENTA

Nazwa: DMA

Pochodzenie: UK

Data założenia: 1988

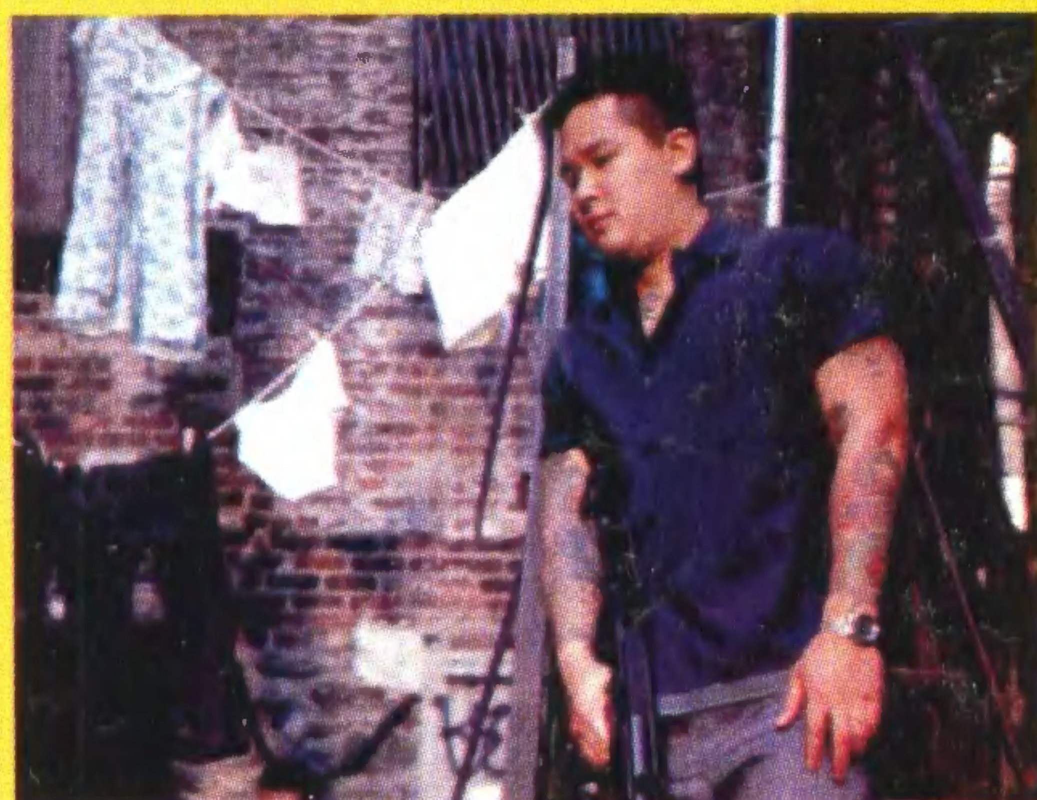
Wielkość zespołu: 70-80 osób

Osiągnięcia: Od samego początku DMA pojęła krucjatę celem dostarczenia najwyższej jakości rozrywki. Udało się to znakomicie dzięki „Lemmingom" i „GTA", chociaż czasami rezultaty nie były tak dobre.

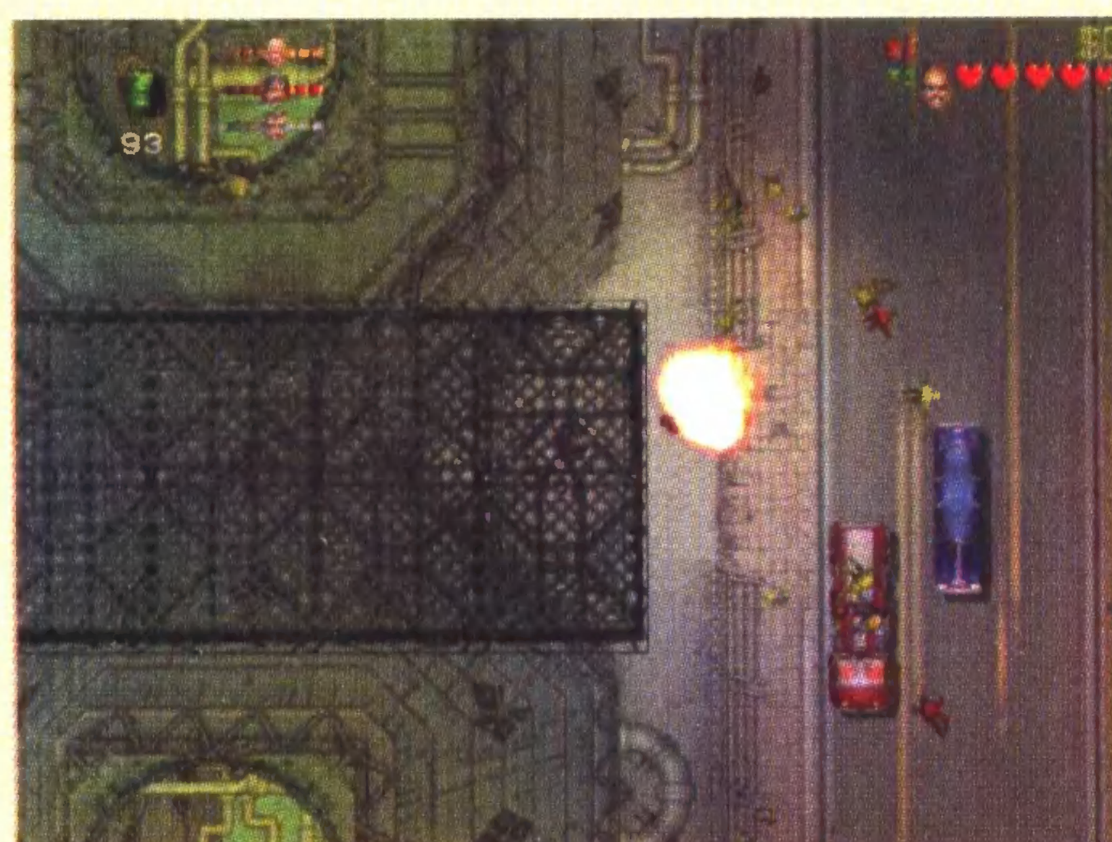
Poprzednie Gry: „GTA", „Lemmings", „Tanktics", „Hired Guns" i „Wild Metal Country".

MUSIAŁEM UŻYĆ AK

Można by długo debatować, ale najbardziej ekscytującym elementem „GTA 2" jest jej dosyć swobodne podejście do kwestii działalności przestępczej (a może chodzi o te wszystkie giwery). Chociaż „Kingpin" znacznie podniósł poprzeczkę jeżeli chodzi o szokowanie publiki, to fakt, że doprawiona dozą czarnego humoru miejska przestępczość zakorzeniona w żywym, oddychającym mieście sprawia, że gra staje się naprawdę intrygująca. Często przy tym przyjdzie nam zmierzyć się z przedstawicielami porządku, od agentów FBI po jeżdżących czołgami żołnierzy.



Materiały promocyjne „GTA2" przedstawiają dobrze uzbrojonych mężczyzn. Doskonały materiał na członków gangu.





„GTA 2" wydaje się mroczniejsza od poprzedniczki.

Pierwsze spojrzenie na...

AGE OF WONDERS

Lubicie odrobinę fantasy w Waszych strategiach? Zakładajcie zbroje +1 i ruszajcie ze mną w drogę.

Dzięki kosmetycznym zabiegom ukrywającym skalę strategicznych wyzwań, „AOW" może zagrozić pozycji takich asów jak „Tiberian Sun".







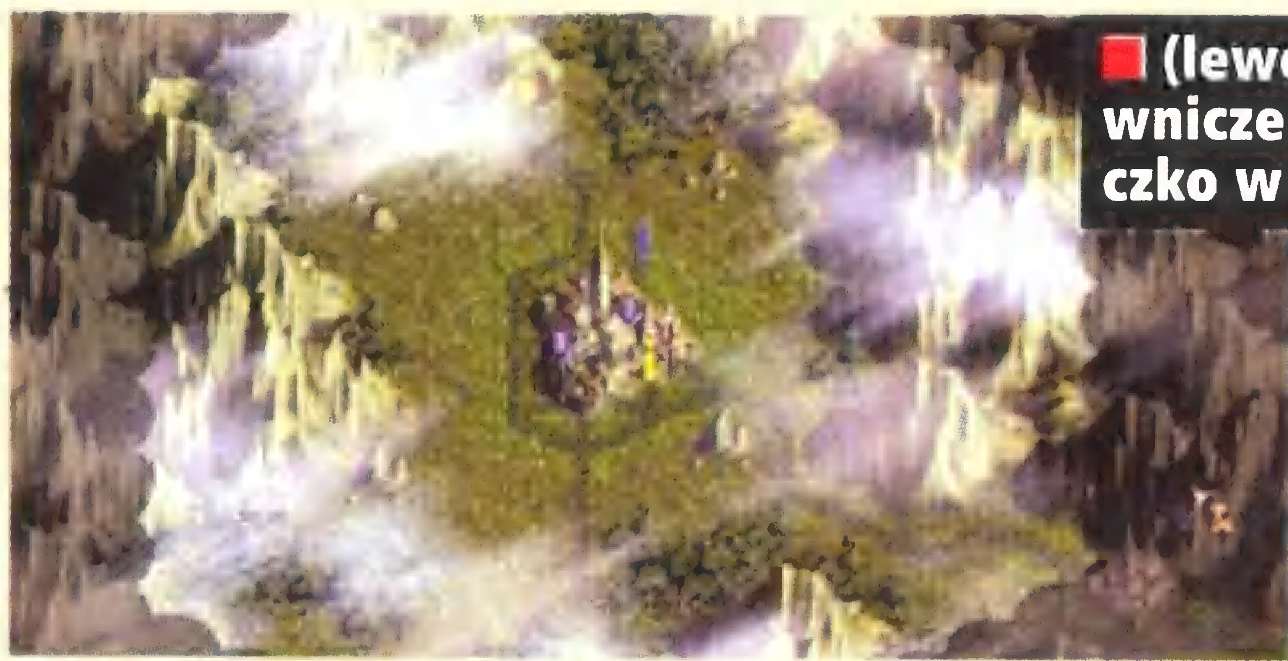


Walka rozgrywa się w izometrycznej perspektywie.

GRA „AOW" ZADZIWI WAS I ZASKOCZY, GDYŻ...

- Jest to strategia fantasy na ogromną skalę!
- Sprawi, że gry turowe dorównają szybkością RTS-om.
- 12 ras i 100 jednostek spowoduje, że będziemy ciągle do niej wracali.
- Będzie po prostu elf-astyczna.

PRODUCENT TRIUMPH WYDAWCA: TAKE 2 PREMIERA: PAŹDZIERNIK



(lewo) Malownicze miasteczko w dolinie.



Potężna magia potrafi na zawsze zmienić wygląd terenu.

Turowa strategia fantasy. Te proste, niewinne słowa rozległy się kilka godzin temu w najciemniejszym kącie naszej redakcji i spotkały się z niezwykłą reakcją. Kilku Waszych zaufanych redaktorów, których nazwisk - dla ich własnego dobra - nie podam, wzdrygnęło się. Wygląda na to, że wśród graczy przeważa opinia, iż nie tylko sceneria fantasy spotyka się z coraz mniejszym zainteresowaniem, ale i turowa strategia wychodzi z mody i stanowi relikt czasów 486.

Kompletna bzdura. Choćby nie wiem jak antycznie wyglądały takie gry jak „Heroes Of Might And Magic III", poziom oferowanych wyzwań i bogactwo opcji strategicznych może śmiało rywalizować z jakże modnymi ostatnio RTS-ami. Turowa rozgrywka wymaga rozważnego korzystania z zasobów, z których najcenniejszym jest czas. Chociaż na pozór mamy go więcej na zastanowienie się, nasze siły mają go mniej na działanie; a mechanizmy Sztucznej Inteligencji w grach turowych są o wiele bardziej zaawansowane. Nie przekonałem was? Pozwólcie więc, że opowiem wam o „Age Of Wonders".

W „Age Of Wonders" jesteśmy postawieni na czele szybko rozwijającego się imperium w samym początku kampanii, która kończy się epokową bitwą pomiędzy dobrem i złem. Chociaż przed jej rozpoczęciem musimy opowiedzieć się po jednej ze stron, to jednak przez całą grę musimy podejmować decyzje, które poprowadzą nas różnymi ścieżkami fabuły. Jak każdy szanujący się imperialista, musimy w pełni wykorzystać wszelkie dostępne nam środki, aby uzyskać przewagę nad przeciwnikiem. Korzystając z usług magów możemy prowadzić badania nad różnorodnymi starymi zaklęciami, które ułatwią życie nam, a zaszkodzą wrogowi; możemy też wysyłać szpiegów z misjami dywersyjnymi oraz dyplomatów celem rozładowania napiętej sytuacji. A kiedy wszystko inne zawiedzie, zbieramy machiny oblężnicze, rycerzy oraz smocze szwadrony i ruszamy w bój, aby roznieść wroga na strzępy. Wszystko dlatego, że prawdziwa fantasy to nie ślicznie ćwierkające ptaszyny i wesołe hobbity. Tutaj mamy do dyspozycji 12 ras, z których każda ma zróżnicowane zalety i słabości, oraz około 100 jednostek. Przypisane każdej jednostce cztery poziomy sprawności oznaczają, że tym razem nie tylko bohaterowie mogą rozwijać swoje umiejętności, czyniące z nich tak pożytecznych sojuszników. „Age Of Wonders" ma ambicje unowocześnić cały gatunek, oferując opcje widoku całego imperium oraz ekran bitewny, które wyglądają niezwykle bogato i realistycznie. Na przykład na ekranie bitewnym każda jednostka ma około 50 klatek animacji. Porównajcie to ze statycznymi sprite'ami „HOMM 3" i zobaczycie jak daleko posunęła się firma Triumph, aby dorównać kroku różnej maści RTS-om. Podstawowy problem gier opartych na rozbudowie imperium polega na tym, że mogą szybko stać się nudne kiedy dorobimy się pewnej liczby osiedli i miast, z których każde wymaga naszej uwagi i żmudnego zajmowania się zarządzaniem produkcją i zasobami. „Age Of Wonders" mierzy wyżej: tutaj mamy do czynienia z globalną strategią, więc nie musimy martwić się tym, ile worków mąki produkuje jakaś zapadła wioska.

Jeżeli wszystko powiedzie się, wszyscy nieowłosieni i snobistyczni miłosnicy RTS-ów mogą nawet sami zapragnąć wypróbowania swoich sił. **ROSS ATHERTON**

„A KIEDY WSZYSTKO INNE ZAWIEDZIE, ZBIERAMY MACHINY OBLĘŻNICZE, RYCERZY I SZWADRONY SMOKÓW."

DANE PRODUCENTA

Nazwa: Triumph Studios

Pochodzenie: Holandia

Data założenia: 1997

Wielkość zespołu: 8 osób

Osiągnięcia: Firma Triumph Studios stworzyła prototyp „AOW" dwa lata temu i nawiązała współpracę z Epic.

Poprzednia Gra: Członkowie zespołu pracowali nad „Unreal" i „Jazz Jackrabbit".

ROZWÓJ, ROZWÓJ...

Jedyną metodą na odniesienie zwycięstwa w „Age Of Wonders" jest rozwijanie swoich bohaterów, którzy poprowadzą armie do boju. Wszyscy generałowie przedstawiani są niemal jak postaci z gier RPG, gdzie zdolności i umiejętności zwiększają się wraz ze zdobywanym doświadczeniem. Dzięki temu warto troszczyć się o najlepszych, wykorzystując ich do najtrudniejszych zadań i kultywując ich siłę w oczekiwaniu na ostateczną bitwę. Czasami można w dziczy napotkać potencjalnych bohaterów, lub też przyciągnie ich nasza szybko rosnąca reputacja, w miarę jak nasza sława (lub niesława) zatacza coraz szersze kręgi.



Niezwykle istotne też jest utrzymywanie właściwych stosunków z lokalnymi dygnitarzami, co doskonale wpływa na sprawność zarządzania imperium.



To chyba źli faceci, ale mogę się mylić.

NOWOŚCI

AKTUALNY PRZEGLĄD GIERCOWYCH DONIESIEŃ

ze świata

Jagged Alliancwe 2 już w tym miesiącu będzie w sprzedaży! Oprócz polskich zobaczą go także gracze z Holandii, Francji, Portugalii, Grecji, Turcji, Czech, w krajach skandynawskich, na Słowacji, Węgrzech i RPA.

Eidos umieścił „Confirmed Kill" na swojej liście „gier wstrzymanych". Chyba zbyt szybko jej nie ujrzymy.

Podobny los (może nawet gorszy) spotkał projekt Jane's „A-10 Warthog". Zespół przeniesiono do „innych prac".

HPS Simulations przerwali pracę nad „Campaign 1776: American Revolution". Hardcore'owi stratedzy powinni przybrać domy kirem.

Radio Active Software pracuje nad serią pojedynczych misji do „Hlaf-Life", które będzie można ściągać za zupełną darmochę z ich strony internetowej. Adres? Na razie piszcie na Berdyczów.

Przed Bożym Narodzeniem powinny dotrzeć do nas dwa expansiony do „Mechwarriora 3". Nowe giwery, pancerze, wyposażenie elektroniczne, czyli to, co tygrysy lubią najbardziej.

Eidos wygrał z Plyboyem! Rzecz poszła o sierpniowe wydanie tego periodyku w Anglii. Umieszczone na okładce logo „Tomb Raidera" reklamujące gołe zdjęcia Nell McAndrew zirytowało szefów Eidosa. Zawartości pisma nie oprotestowali. Zdrowi faceci...

WYDAWCA **EIDOS** PRODUCENT **CORE DESIGN** PREMIERA **LISTOPAD**

TOMB RAIDER 4





Nasz recenzent został nawrócony na jedynie słuszną drogę. My zaś zajmiemy się problemem panny L.Croft, która po raz czwarty zamierza odwiedzić nasze hadeki.

Wkrótce okaże się, czy egipski rozdział jej młodego życia uznamy za udany. Tym razem nasza pannica ma 16 lat, pisze pamiętnik i przemierza zakazane otchłanie starożytnych świątyń. Przygotowano pięć przeolbrzymich lokacji, w których zdobywać będziemy szlify prawdziwego odkrywcy (a może odkrywczyni?). Twórcy zapewniają nas o obniżeniu poziomu trudności przygotowanych pułapek, co z pewnością podniesie poziom grywalności. Dodatkowym plusem nowego przygód Lary będzie prowadzony przez nią dziennik, w którym znajdziemy również podpowiedzi dotyczące odbywanych questów. W samej rozgrywce zajdą momentami dość zaskakujące zmiany. Zapomnijcie o przeciąganiu bloków, odnajdywaniu ukrytych dźwigni etc. Teraz zostaje nam tylko pęk kluczy lub kilka diamentów o dziwnych kształtach. Zmienia się także system namierzania wroga - zamiast pukania w bliżej nieokreślony punkt wreszcie będziemy mieli dość wyraźną linię celowania, więc przeciwnik nie powinien nam umknąć. Nie powinna zmienić się szata graficzna, co potwierdza teorię, że posiadanie enginu pozwala tłuc bez problemu kolejne serie gier. Czekamy więc na „Last Revelation" i zaciskamy mocno kciuki - Proszę Państwa! Oto... Lara! ■



SID RUSZA NA WOJNĘ!

Znany całemu światu z serii fenomenalnych gier, wydawanych w latach świetności MicroProse, Sid Meier ogłosił właśnie, iż najbliższą grą Firaxis będzie... „Antietam".

Tym razem udamy się więc na kolejne pole bitwy wojny secesyjnej. Oczywiście użyty zostanie znany nam już z „Sid Meier's Gettysburg!" sposób prezentowania rozgrywki - całkiem sympatyczny trzeba przyznać. Oczywiście tym razem będziemy mieli zupełnie nowe formacje, teren i znacznie poprawione AI. Wiemy na pewno, że wreszcie dołączony zostanie do produktu generator misji (czekamy na edytor z prawdziwego zdarzenia). A co z „Civ III"? Plany nie zostały zarzucone, ale najpierw czeka nas drugi odcinek secesyjnej sagi, potem zaś... zobaczymy.





■ WYDAWCA **ELECTRONIC ARTS** ■ PRODUCENT **ELECTRONIC ARTS** ■ PREMIERA **IV KWARTAŁ**

NEED FOR SPEED V

Gra „Need For Speed" po raz piąty? Tak, ale teraz w nieco innej formie!
Po „normalnych" symulatorach jazdy sportowymi brykami, symulatorach F1 i rajdówkach przyszła moda na samochodówki „miejskie". Pierwszy był Microsoft z doskonałym „Midtown Madness", a już za chwilę będziemy mogli się sycić pięknem „Drivera". Oczywiście inne firmy także dostrzegły zainteresowanie, jakim cieszą się dwa wspomniane tytuły. Jedną z nich jest Electronic Arts. Spece od marketingu nie mieli chyba dużych problemów z wymyśleniem tytułu gry - „Need For Speed" z dodatkiem „Motor City" jest strzałem w dziesiątkę. Co ciekawego więc zobaczymy w „NFSMC"? Oto fakty: ok. 40 prawdziwych amerykańskich bryk z lat 60. i 70. Dwa tryby rozgrywki, pierwszy - pokręcony wyścig wiodący przez miejskie skrzyżowania, uliczki, i zaułki; drugi - klasyczny szosowy wyścig. Dalej - możliwość dowolnej ingerencji w technikalia pojazdu, a także swobodnego pomalowania go. Innowacyjny tryb multi-player i wirtualne bary internetowe, w których będzie można porównywać, kupować i sprzedawać samochody, brać udział w wyścigach, za których wygranie dostaniemy samochód przeciwnika (coś mi to pachnie stareńkim, acz znakomitym „Streer Rod"). To na razie wszystkie informacje, jakie wyszarpaliśmy od producenta, niedługo następna porcja... ■



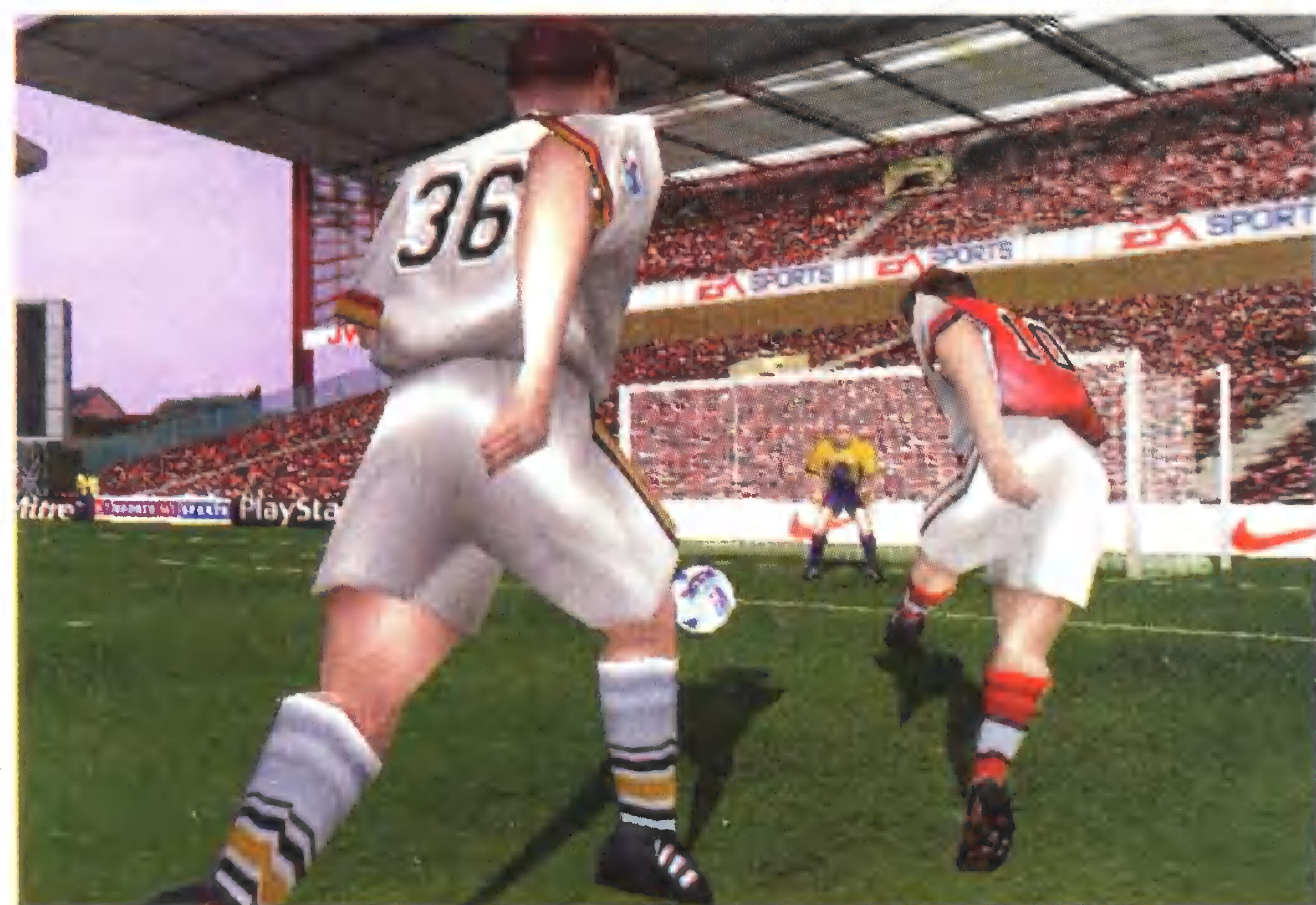


GAME ONE

Dotarła do nas wieść, że wszyscy widzowie Cyfry+ mogą oglądać polską edycję uznanego w branży programu Game One. Francuski pierwowzór (którego udziałowcami są Canal+ i Infogrames) zdobył sobie wierną publiczność. Co z polskimi z widzami? Zobaczymy. Jak wynika z materiałów prasowych Cyfry+ program nadawany jest przez cztery godziny dziennie, od 20.00 do północy. Duuuża rzecz!

■ WYDAWCA **ELECTRONIC ARTS** ■ PRODUCENT **EA SPORTS** ■ PREMIERA **JUŻ JEST**

THE F.A. PREMIER LEAGUE STARS



Zapomnij o biletach... Jeśli jeszcze nie zdobyłeś biletu na mecz Polska-Anglia, nic straconego!
Właśnie dotarła do nas wiadomość, że polski dystrybutor, firma IPS wyda jeszcze przed tym wiekopomnym spotkaniem doskonałą „piłę". Będzie to „The F.A. Premier League Stars". Reklamówka tego produktu po prostu została zbombardowana przymiotnikiem „wszystkie", gdyż obiecuje się nam wszystkie stadiony, kluby, składy i gwiazdy F.A. Premier League. Wprowadzona tutaj ciekawy system nagradzania zwycięskich drużyn i ich trenerów. Po wygranych meczach można podnieść kwalifikacje naszych zawodników dzięki pewnej ilości uzyskanych za zwycięstwo gwiazdek. Może nieco pachnie to rolplejem, ale chyba się sprawdzić praktyce. W końcu będzie mogli sami zweryfikować tę metodę. Za 99 zł, naprawdę warto! ■



■ WYDAWCA **MICROSOFT** ■ PRODUCENT **RAGE** ■ PREMIERA **WRZESIEŃ**

MS INTERNATIONAL FOOTBALL 2000











Twórcy Wingrozy zamierzają skopać... murawkę.

Najwyraźniej nie samymi serwis packami do kolejnych wersji systemów Microsoft żyje. Po niezbyt udanym swego czasu wejściu na rynek gier piłkarskich ludzie Billa sprężyli się niesamowicie i już za chwilę ujrzymy owoc ich działania. Zapewniono nas, że tym razem oprawa audiowizualna produktu i jego grywalność stać będą na odpowiednio wysokim poziomie. System motion-capture ma stać się filarem w prezentowaniu sytuacji na boisku, gdyż dzięki niemu piłkarze przestaną przypominać zepsute kukiełki. W tej chwili nagrywane są jeszcze gadki lektorów, a jednym z nich będzie... Nie, to miał być bardzo poważny news. Nie powiemy, sami sprawdźcie! ■

GRY NA KTÓRE CZEKAMY!

Poniżej zamieszczamy listę gier, które naszym zdaniem mają wszelkie zadatki, na to, aby stać się hitami.

Unreal Tournament	GT Interactive	Wrzesień
Messiah	Interplay	Wrzesień
Ultima IX Ascension	Origin	Wrzesień
Ouake III Arena	Id Software	Październik
GTA 2	Take2	Listopad
Giants	Interplay	Listopad
Theme Park World	EA	Listopad
Black&White	EA	Listopad
Force Commander	LucasArts	Listopad
Indiana Jones And T.I.M.	LucasArts	Listopad
Age Of Empires II	Microsoft	Grudzień
Daikatana	Eidos	Gwiazdka
Duke Nukem Forever	3D Realms	Gwiazdka
Max Payne	3D Realms	Gwiazdka
Grand Prix 3	MicroProse/Hasbro	Luty
Commandos 2	Eidos	Wiosna
Prey	GT Interactive	Wiosna
Team Fortress 2	Sierra	Wiosna

■ WYDAWCA **MICROSOFT** ■ PREMIERA **WIOSNA**

MOTOCROSS MADNESS 2

W lewo! Mówiłem w lewo! Teraz wyłaź z tego piachu i włóż nogę w łupki. Boli? To życie chłopie, musi boleć!

Na szczęście nie jesteśmy skazani na tego typu komentarze wyrzucane z ust trenerów z szybkością karabinu maszynowego. My spokojnie siądziemy przy naszej maszynie z piwkiem (rzecz jasna bezalkoholowym ;) i wduszając do oporu gaz na manetce (czytaj - pacnąwszy klawisze) patrzymy, jak nasz kierowca odrywa się od sprzętu i szybuje już samodzielnie. „Motocross Madness 2" umożliwi nam bliższe zapoznanie się z bardzo odległymi połaciami Czarnego Lądu i nie tylko. Ulepszony engine i poprawiony model fizyczny (to można coś tam jeszcze poprawić?) sprzętu dostarczy nam mnóstwa mocnych wrażeń. Że nie wspomnę o dziesiątkach maszyn czekających na naszą kasę. ■



■ WYDAWCA **UBI SOFT** ■ PRODUCENT **UBISOFT** ■ PREMIERA **IV KWARTAŁ**

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

Upsss, chyba ktoś napompował Twoje muskuły, Rayman!
To nie pomyłka. Znana wszystkim (a już na pewno prawdziwym fanatykom zręcznościówek) gierka „Rayman" właśnie została wskrzeszona przez chłopaków z Ubisoft. Niecodzienne przygody przesympatycznego bohatera, pełne eksplodujących niespodzianek i innego, na poły magicznego, śmiecia przypadły nam do gustu. Teraz czas na pełne 3D! Technika jednak zrobiła swoje i nasz przypakowany heros wreszcie może zacząć oddychać pełną piersią. Czekają na niego nowe przygody, choć wiele patentów wzorowanych jest na leciwym poprzedniku - ot, chociażby magiczna pięść, za pomocą której nasz gieroj jest w stanie powalić niemalże każdego przeciwnika. Dla miłośników gatunku będzie to pozycja obowiązkowa. ■



■ WYDAWCA **MARKSOFT** ■ PRODUCENT **MARKSOFT** ■ PREMIERA **III KWARTAŁ**

LP MANAGER 2000

Polacy nie Tadżykistan, swoją piłę mają! Nasz rodzimy dystrybutor, firma Marksoft postanowił nie czekać na ruchy „wielkich tego świata", którzy skutecznie zapominają o naszym maleńkim kraju i naszych „cudownych" zawodnikach.
Tym razem będziemy mogli wskoczyć w nieźle skrojony „garnek" działacza i spróbować swych sił w zarządzaniu klubem piłkarskim. Do wyboru, do koloru... Wszystkie znane z prawdziwych „zachodnich" produktów opcje będzie można znaleźć i tutaj. Wielką zaletą gry jest całkiem przyjemnie wykonana oprawa graficzna i niezły sampling. O technicznych walorach gry nie można się jeszcze wypowiedzieć, ale z całą pewnością stwierdzić możemy, że i tak poradzicie sobie lepiej niż nasi prawdziwi trenerzy. ■







FOX TEŻ SIĘ ŚLIZGA!

Fox Sports Interactive właśnie podpisał umowę z Mike Mondano, mistrzem NHL na używanie jego rumianej buźki i nazwiska w swoim najnowszym produkcie „lodowym" - „NHL Championship 2000".
Najwyraźniej w tym roku wszyscy zamierzają ukręcić łeb prymatowi EA Sports w dziedzinie komputerowej rozrywki „czynnej". Oczywiście nie samym panem Mondano Fox zamierza rozreklamować swój produkt. Będziemy mogli bowiem podziwiać we wspaniałym intrze całą drużynę jegomościa - Dallas Stars. Swoje głosy użyczą prawdziwi fachowcy w komentowaniu „wojny na lodzie" - John Davidson i Kenny Albert. Cała reszta zapowiada się niezwykle atrakcyjnie, bo grafika 3D i arcystaranne oddanie realiów rozgrywki z pewnością skuszą miłośników tego sportu.

ze świata

■ **EA na czele swojej „filii" w Australii postawiła Steve Dautermanna, człowieka, który przez dziesięć lat pracował dla LucasArts i wypromował takie hiciory, jak: „X-Wing", „Rebel Assault", „Grim Fandango" i wiele innych. Brutalny kapitalizm...**

■ **„Driver" już pierwszego tygodnia sprzedaży poszedł w ilości ponad 60 000 egz. U nas to cały czas wydarzenie z pogranicza Sci-fi, a GT Interactive zaciera łapy.**

■ **Z pewnym poślizgiem za to ukazał się na Zachodzie „V-Rally 2". Chyba za późno zorientowano się, że będzie miał premierę w tym samym czasie co produkt GT.**

■ **Microsoft wytoczył najcięższą artylerię i mierzy w samo EA. Celem jest odstrzelenie udziałów „elektroników' na rynku komputerowej symulacji sportów. Trzy tytuły sportowe „microsów" do końca roku to właśnie rzucona rękawica. Zbyszko! Oddaj panu...**

■ **Ludzie Billa G. nie ustają w działaniu. Na zamkniętym spotkaniu z przedstawicielami branży komputerowej (również producentów sprzętu) pokazano najnowszą wersję DX7 i Microsoft Game Menagera. Jest to próba software'owego „dogrania" się z producentami oprogramowania rozrywkowego - czas pełnej kontroli rodziców nad dziećmi (co ma zapewniać ten program) nastał. Hasełko? Mamoooo, jakie jest to hasełkoooo!**

■ **Eidos podpisał umowę z reprezentującym Międzynarodowy Komitet Olimpijski zespołem International Sports Multimedia. Na efekty tego „sportowego" porozumienia nie będziemy musieli zbyt długo czekać.**

■ **Dwaj „wielcy", Hasbro i Mattel zamierzają przejąć GT Interactive. Chyba przejechali się „Driverem".**

■ **NovaLogic zaczęło pracę nad system zamówionym przez US Army. Chyba miłośnicy symulatorów będą mieli przymusowe wakacje.**

■ WYDAWCA **3DO** ■ PRODUCENT **3DO** ■ PREMIERA **IV KWARTAŁ**

ARMY MEN III



Tym razem rozlewający się plastik ma zacząć naprawdę myśleć! Są tacy (to nie żart), którzy do tej pory nie wygrzebali się z piaskownicy i z wielkim zainteresowaniem śledzą wszystkie poczynania firmy 3DO mające na celu przypomnienie im dawnych lat. Magia plastikowego wojska, kuchennego stołu i radosnego pokrzykiwania przy kolejnej zwycięskiej bitwie wraca z siłą granatu. Trzecie podejście do tematu mikro zmagań ma charakteryzować się poprawioną grafiką i ulepszonym AI (może wreszcie nie będą się na nas pchali niczym staruszka w tramwaju). Po fali wielkiej krytyki, jaka wstrząsnęła Siecią, panowie z 3DO zaczynają do tego produktu podchodzić... poważniej. Mamy nadzieję, że wyjdzie mu to na dobre. ■

■ UBI ■ 3DO ■ PAŹDZIERNIK

GULF WAR

Zapomnij chwilowo o Slobodanie. Czas wrócić do czasów, gdy zdobywaliśmy chwałę w boju z Saddamem.
Najwyraźniej konflikt sprzed 9 lat nadal rozgrzewa wyobraźnię ludzi zza wielkiej wody, bo i tym razem postanowili dać nam przykład „dobrej amerykańskiej roboty". Chyba nie muszę pisać, iż naszym zadaniem będzie zmiecenie z powierzchni ziemi wrażych, irackich armii i oddanie Kuwejtowi należnych mu praw (linia oficjalna). W wielkiej wojnie o ropę dowodzić będziemy najnowocześniejszym sprzętem wszystkich typów broni. Od pełzającego Abramsa po „niewidzialne" bombowce. W lepszym wczuciu się w klimat pustynnych zmagań pomogą nam ludzie ze znanej (na Zachodzie) stacji telewizyjnej The Military Channel. Nie zapomnijcie o piwie i orzeszkach. ■

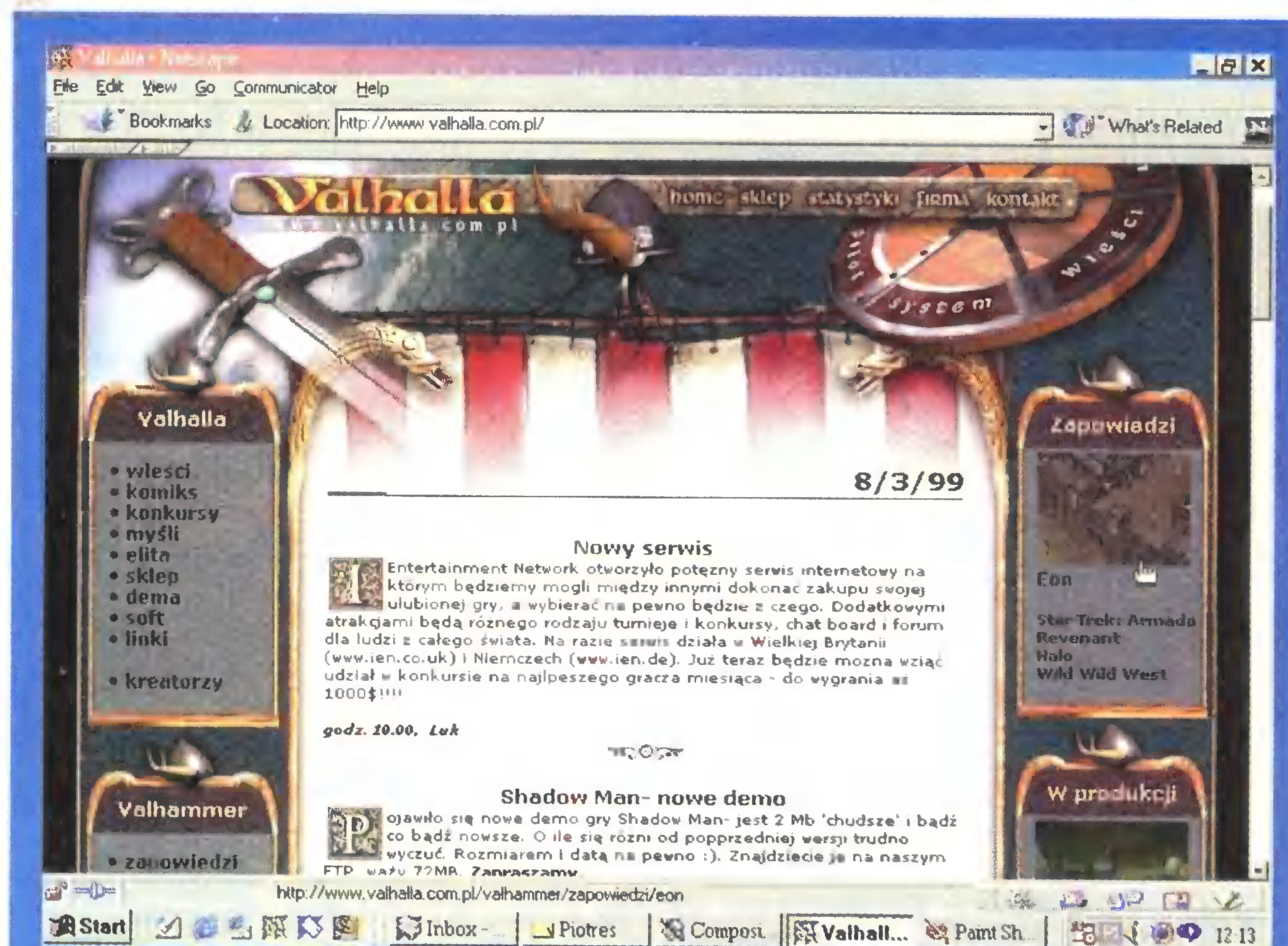
■ WYDAWCA **EA** ■ PRODUCENT **JANE'S COMBAT** ■ PREMIERA **IV**

JANE'S USAF

Skrzydła nad Wietnamem. Tak z całą pewnością nazwano by tę grę. No właśnie... grę. Przez moment zapachniało Hollywoodem.
Weterani podniebnych łowów i wszyscy, którym najnowszy sprzęt latający made in USA droższy jest niż dziewczyna powinni teraz przetrzeć gogle i poczytać przez chwilkę. Nasz wspaniały zespół projektancki, prawdziwi fachowcy z Jane's zamierzają wydać niezły hit. Będziemy mogli przenieść się pod niebo Wietnamu i spróbować swych sił w walkach z wrażymi maszynami. Oczywiście dane nam będzie również wspieranie własnych wojsk lądowych ukrytych w gąszczu dżungli. Jeśli jednak równikowy klimat Ci nie służy, albo lubisz czerwone kolorki, to wyładujesz się w innej amerykańskiej zadymie. Zatoka Perska czeka! Oczywiście nie zabraknie i zupełnie wydumanych konfliktów z przyszłości (polatamy nad Rzeszą) czy też wycieczek krajoznawczych (Wielki Kanion). Latać będziemy w zasadzie wszystkim co nosi białą gwiazdę i wybudowane zostało po roku 1965. Od F-105 po wydumanego F-22. To, co od razu przykuwa uwagę gracza, to grafika. Nie wiemy na Boga, jaki sprzęt pociągnie ten potencjalny hit, ale chyba będzie to PentiumIV. Po prostu wcześniej czegoś takiego nie widzieliśmy. Pociągająca jest także możliwość zrobienia kariery generała (do czterech gwiazdek włącznie!), przez co tryb kampanijny da nam możliwość dowodzenia coraz większymi formacjami. A wszystko to zamknie się w 62 misjach, które będziemy mieli możliwość rozgrywania również w trybie multi-player. Może zabrzmi to niewiarygodnie, ale to nie wszystko, czego możemy się spodziewać od dżentelmenów z Jane's. ■







ODYN JEST Z NAMI!

Jest nam niezmiernie miło poinformować Was, że nasz miesięcznik nawiązał współpracę z największym w Polsce serwisem internetowym o grach komputerowych - Valhalla.
Serwis ten funkcjonuje od ponad dwóch lat. Jest redagowany po polsku, adresowany do polskich użytkowników Internetu i cieszy się wśród nich olbrzymią popularnością (średnio 100 tys. odwiedzin miesięcznie). Poświęcony jest w całości elektronicznej rozrywce, grom komputerowym i multimediom. Na „polach Valhalli" znajdziecie codziennie uaktualniane wieści ze świata gier, zapowiedzi nadchodzących tytułów, opisy najciekawszych z nich. Nawiązana właśnie współpraca dotyczyć będzie przede wszystkim wymiany materiałów oraz współpracy autorów. Już wkrótce wiele najciekawszych i najświeższych tekstów z naszego pisma będziecie mogli znaleźć w Internecie. Organizowane będą też wspólne akcje promocyjne i konkursy dla odwiedzających serwis. W chwili gdy piszę te słowa, trwa właśnie konkurs na najlepsze hasło reklamujące polską wersję „Dungeon Keeper 2", sponsorowany przez dystrybutora, firmę IPS. W planach mamy kolejne, więc wpadajcie często na „Valhallę" ;-) Serwis znajdziecie pod adresem: http://www.valhalla.com.pl

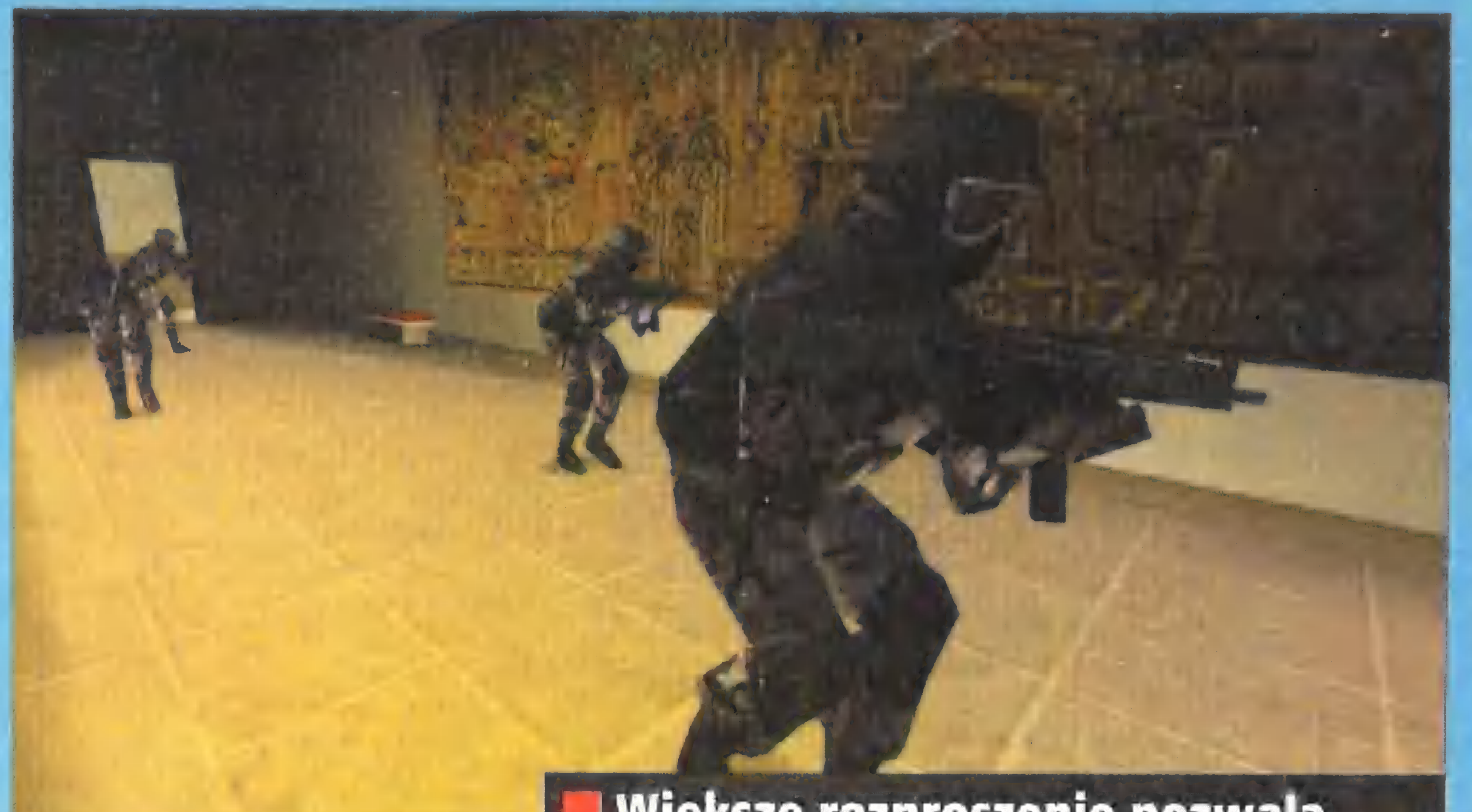

COMMAND & CONQUER®
TIBERIAN SUN™
Westwood™ STUDIOS
Rozpowszechnianie:
ELECTRONIC ARTS™
WARTO BYŁO CZEKAĆ...
99 ZŁOTYCH
IPS COMPUTER GROUP
© 1999 Electronic Arts. Command & Conquer, Tiberian Sun and Westwood Studios are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Westwood Studios is an Electronic Arts™ company. Westwood Online is a service mark of Westwood Studios, Inc in the United States. Windows is a trademark or registered trademark of the Microsoft Corporation in the US and/or other countries.
Dystrybucja na terenie Polski: IPS Computer Group sp. z o.o. 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel. (22) 642 27 66, fax (22) 642 27 69. http://ipscg.com.pl

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Jeżeli Twoi przeciwnicy stają się sprytniejsi, Ty też musisz zacząć wykazywać się większym sprytem - bez względu na to czy są to terroryści, czy też konkurujący z Tobą producenci oprogramowania. Red Storm podnosi poprzeczkę kontynuacją swojego przeboju „Rainbow Six".



Kosowo. Najnowsza wojna w najnowszej grze.



Większe rozproszenie pozwala uniknąć zbytniego tłoku będącego bolączką pierwszej gry Red Storm.





John Clarke nie był szczęśliwym człowiekiem. Niewątpliwie jednak miał powody do zadowolenia. Jako szef RAINBOW, międzynarodowego zespołu do zwalczania terroryzmu i odbijania zakładników, pozwalał sobie na uśmiech, kiedy jeden z jego nieobliczalnych podwładnych bez uszczerbku na zdrowiu kończył trudną misję (zazwyczaj nie mającą na pozór szans powodzenia i wymagającą postępowania wbrew rozkazom szefa).

Ale czasami, kiedy członkowie zespołu smacznie sobie spali lub zajmowali się eksterminacją religijnych fanatyków, rozsiadał się wygodniej w fotelu i ciężko wzdychał. „Clarke, niezły z ciebie sukinsyn", mamrotał pod nosem i uśmiechał się z zadowoleniem. Clarke miał wszelkie przesłanki, aby być z siebie dumnym. Jego zaangażowanie w pracę zespołową i planowanie czyniło zeń pedantycznego ojca ("Joe, Bob wy zajmujecie się drzwiami furgonetki, a Junior pakuje się z pelerynami przeciwdeszczowymi - na wypadek, gdyby pogoda się zepsuła"), ale to właśnie czyniło z RAINBOW tak niezwykły zespół.

Przecież przed RAINBOW świat znajdował się pod wpływem samotnych psychopatów w rodzaju „Duke'a" i „Dooma". I chociaż inne organizacje skopiowały metody RAINBOW (na przykład bliżej nieznana czeska organizacja znana jako „Hidden And Dangerous" zyskała sobie szczególny rozgłos), zespół Clarke'a dzierżył buławę pierwszeństwa. Cieszył się również powszechnym uwielbieniem. Clarke powinien był pamiętać o drugiej rzeczy, jaką poznaje się w czasie antyterrorystycznych operacji - nie ulegać samozadowoleniu (pierwszą rzeczą, jakiej uczą jest to, aby nie wyskakiwać zza biurka, nie rzucać granatu, nie wyważać drzwi z zawiasów i nie powalać oszołomionego gościa na podłogę tylko dlatego, że nie spodziewaliśmy się żadnych gości).

UTALENTOWANI TERRORYŚCI

RAPORT WYWIADOWCZY...

Nasi agenci donoszą o szczególnie podstępnej umiejętności, którą nabyli terroryści - możliwość przemieszczania zakładników (celów naszych misji).

Korzystając z wykrywaczy bicia serca można szybko zauważyć, że terroryści eskortują zakładników do łazienki, przenoszą ich w dalsze części budynku, a nawet pakują ich do ciężarówek celem przewiezienia w zupełnie inne miejsce.

Grupy terrorystyczne często używają pojazdów i potrafią teraz szybko brać nogi za pas, jeżeli w czymś im się przeszkodzi. Dlatego też nauczyliśmy nasz personel strzelania w silniki, koła albo szyny, aby unieruchomić lub wykoleić pojazd. Nasi ludzie potrafią również celować bezpośrednio w kierowcę uciekającego pojazdu.

DOKTOR KTO?

Clarke spojrzał na przerażoną twarz swojego zaufanego współpracownika, Dr Carla Schnurra z Red Storm. Dwie sekretarki i mężczyzna z torbą pełną kanapek patrzyli jak automatyczne spryskiwacze powoli przestają sikać strumieniami wody. Dym powstały po eksplozji granatu znikał za kratkami wentylacyjnymi. Clarke uniósł brwi i spojrzał na swoich gości.

„I oto jak, panie Schnurr, rozprawiamy się z zamachowcami", powiedział wstając z podłogi. Schnurr uśmiechnął się blado.

„Kurczak z ostrą papryką?", zapytał sprzedawca kanapek.

ZŁE WIEŚCI DLA RAINBOW

„Złe wieści, szefie. Niech pan sam zobaczy." Schnurr wyjął z kieszeni pogniecionej marynarki złotego koloru dysk. Clarke, który zdążył już się uspokoić, włożył dysk do czytnika. Na dwumetrowym ekranie plazmowego telewizora pojawił się niewyraźny z początku obraz. „Terroryści!" powiedziała atrakcyjna kobieta o długich,





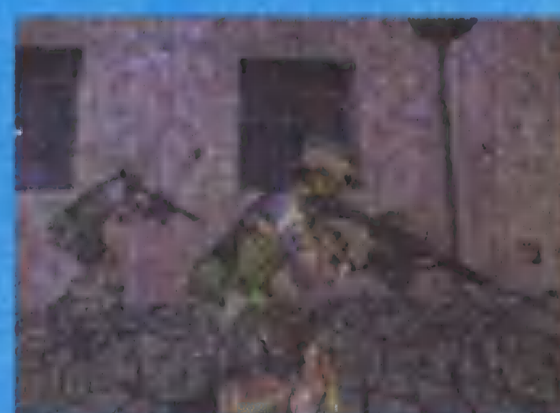


■ Akcja pierwszego scenariusza „Rogue Spear" rozgrywa się w nowojorskim Metropolitan Museum of Art.



■ Zachód spotyka Wschód w typowo przyjaznej atmosferze.







NOWI REKRUCI

RAPORT WYWIADOWCZY...

Od: **Dowództwo**
Do: **Wszystkich agentów RAINBOW**
Temat: **Witajcie snajperów z otwartymi rękami**

Czołem, Zespole!
Powitajcie nasze dwa najnowsze nabytki - dwóch snajperów prosto z kart powieści „Rainbow Six". Wiem, że niektórzy z Was mogą poczuć się nieswojo u boku zabójców o kamiennych sercach, którzy potrafią rozwalić przeciwnika z odległości 100 metrów, ale miejcie na uwadze, że snajperstwo było jedną z umiejętności, których domagała się większość obserwatorów. Poza tym snajperzy nie są nadludźmi - siedząc w swoim snajperskim gnieździe i celując do odległych celów, muszą mieć zapewnioną ochronę ze strony innych członków zespołu.

„A co, jeżeli nie będziemy mieć w zespole snajperów?", niektórzy z Was mogą zapytać. „Czy mimo to możemy korzystać ze snajperskich umiejętności?" Oczywiście. Celując do odległych celów, współczynnik rozrzutu broni zależał będzie od zdolności snajperskich; z kolei przy strzelaniu na małe odległości, od umiejętności szturmowych; a na średnie dystanse będzie stanowił średnią obu umiejętności. Oczywiście wybór broni również będzie odgrywał rolę przy obliczaniu tego współczynnika. Wycelowanie z karabinu snajperskiego do przeciwnika stojącego w odległości dwóch metrów może znacznie zmniejszyć szanse trafienia.



■ Snajperzy pilnują okien i drzwi.



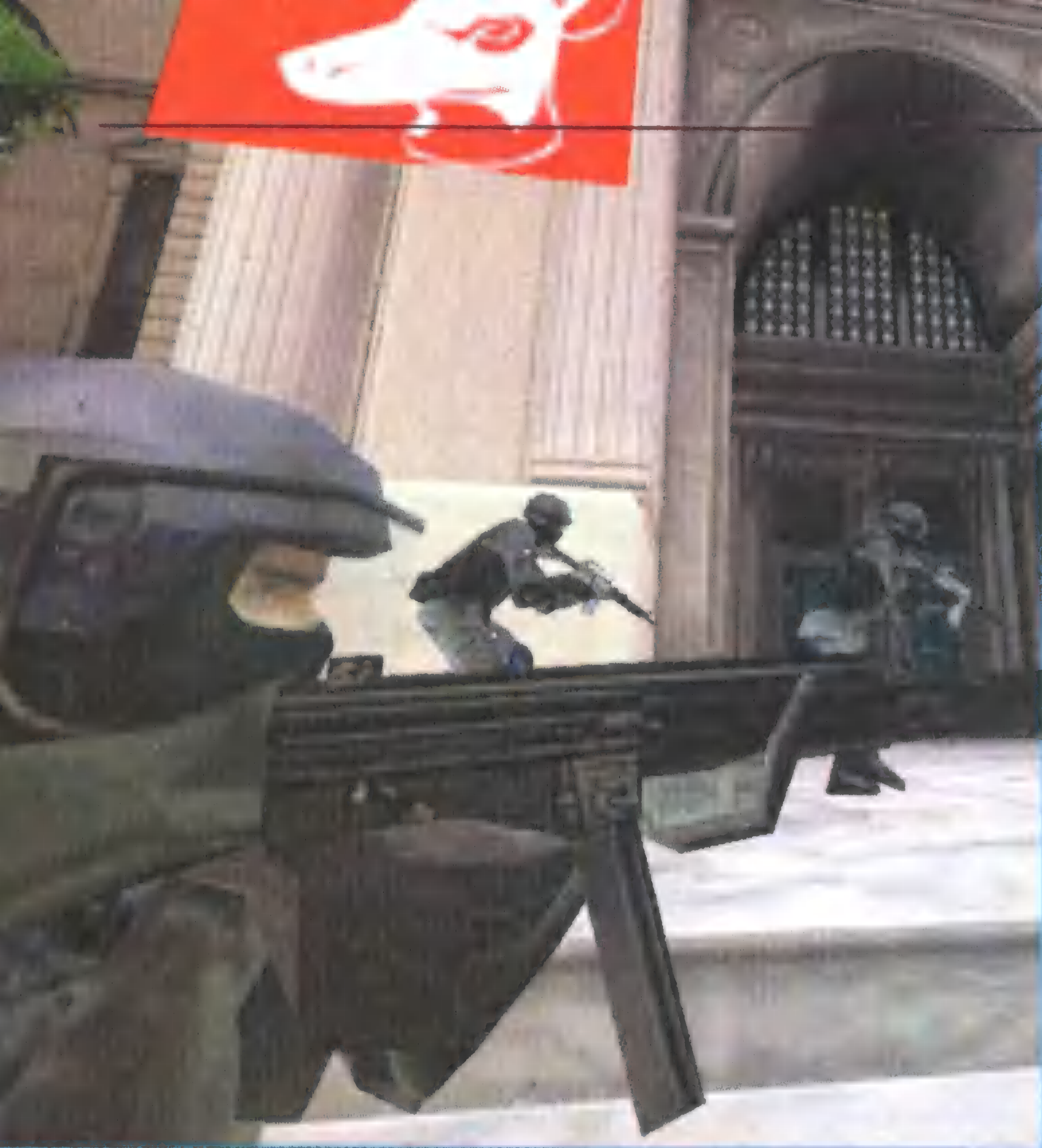
blond włosach, która nie pasowała do pustynnego krajobrazu, na tle którego się znajdowała. „Są szaleni, źli i nie warto się z nimi zadawać".

Za plecami kobiety grupka desperatów z trudem wspinała się na pionową ścianę. Wchodzili sobie w drogę i klęli w niemożliwych do rozpoznania dialektach. Jeden machnął przed nosem kolegi rosyjskim kałaszem.

„Na szczęście są również nieudolni", ciągnęła kobieta. „A przynajmniej tak było dotąd". Kamera skierowała się w stronę trzech wyraźnie znudzonych terrorystów. Nagle rozległ się alarm i mężczyźni rozbiegli się w poszukiwaniu intruzów. Głośny huk strzału sprawił, że terroryści zaczęli rozglądać się uważniej.

„Dzisiejsi terroryści są sprytni. Kiedyś cierpliwie czekali, aż oddziały w rodzaju RAINBOW wystrzelają ich do nogi. Teraz są lepiej przygotowani. Takie czynniki jak oświetlenie, dobiegające dźwięki oraz sposób, w jaki zbliża się wrogi żołnierz - przy ziemi czy też w pełni wyprostowany - wywołują u współczesnych terrorystów kilka stanów świadomości, od „ignorancji", poprzez „podejrzliwość", aż do „świadomości zagrożenia", czy też „świadomości bezpośredniego zagrożenia". Potrafią nawet dostrzec ślady butów na śniegu.

Film wywołał duże wrażenie, ale dopiero monochromatyczne nagranie dosyć słabej jakości z kamery systemu bezpieczeństwa naprawdę zmroziło Clarke'a. Dwaj terroryści pokazywali sobie leżące ciało, a trzeci rozmawiał





PRZESŁUCHANIE

Od: **Carl Schnurr**
Do: **John Clarke**
Temat: **Marzenia**

>> Dlaczego nie możemy korzystać z helikopterów?
Chciałbym móc wykorzystać śmigłowce do transportowania zespołu do miejsca akcji oraz ewakuacji, ale na razie zrezygnowaliśmy z tego, gdyż ma to miejsce jedynie na początku misji.

>> Dlaczego pojawia się tak niewielu cywili?
To kwestia wydajności procesorów. Sceny zbiorowe byłyby wspaniałe, ale technologia jeszcze na to nie pozwala. Poza tym, „Rainbow Six" to bardzo moralistyczna gra, w której występuje wyraźne rozróżnienie między dobrymi i złymi facetami.

>> Dlaczego nie możemy wcielać się w role terrorystów?
Czy byłoby to interesujące? Jeżeli idea gry opiera się na uwalnianiu zakładników, a gracze mieliby wcielać się w role terrorystów, musielibyśmy wymyślić takie cele misji, które nie polegały by na prostym rozstrzelaniu zakładników.

>> Dlaczego nie możemy chować ciał zabitych?
Przenoszenie ciał zabitych, a nawet udzielanie pomocy rannym kolegom jest trudne technicznie ze względu na konstrukcję engine'u.

>> Dlaczego nie możemy używać noży?
Noże to pomysł rodem z Hollywood. Profesjonaliści, jak sami nam to powiedzieli, używają pistoletów z tłumikami.

>> A co z granatami dymnymi?
Są dostępne w trybie multi-player, razem z zakłócaczami wykrywaczy bicia serca oraz granatami wypełnionymi C4.

>> Czy w przyszłych grach pojawi się więcej realistycznych scenariuszy, jak na przykład Kosowo w „Rogue Spear"?
Pojawia się tendencja, aby nowe gry w większym stopniu opierały się na rzeczywistych wydarzeniach, ale jest to utrudnione ze względu na czas produkcji gier. Level „Kosowo" w Rogue Spear wszedł do produkcji 8 miesięcy temu. Słusznie przewidzieliśmy, że ten obszar stanie się wkrótce punktem zapalnym.

>> Czego możemy spodziewać się w przyszłości?
Wysadzania ścian i wkraczania do budynków w niekonwencjonalny sposób. Na razie jednak gracze nie mogą tworzyć nowych otworów.



przez krótkofalówkę z szefem, informując go o ponurym odkryciu.

„Co, u licha oni robią?", zapytał niepotrzebnie Clarke. Odpowiedź była oczywista. Zauważyli ciało i odpowiednio modyfikowali swoje plany i zamierzenia. To diametralnie zmieniało stan rzeczy.

RAINBOW NIE OMINĘŁA TWARDA LEKCJA ŻYCIA. TERAZ „ROGUE SPEAR" NAPRAWI WSZYSTKIE BŁĘDY.

LEPSZE WIEŚCI: ROGUE SPEAR

RAINBOW zawsze górował nad konkurentami dzięki wielu zaletom: szczegółowym planom; lepszym danym wywiadowczym dzięki wykorzystaniu wykrywaczy bicia serca oraz inteligencją. Chociaż agenci RAINBOW nie byli może materiałami na noblistów, to jednak nie byli nawet w połowie tak głupi, jak ich kretyńscy przeciwnicy. Dlatego też wiadomość, że terroryści potrafią teraz dostrzec ciała martwych kolegów leżących w kałużach krzepnącej krwi była zaiste przerażająca.

„Musimy natychmiast podjąć odpowiednie kroki", powiedział Clarke do swojego wiernego współpracownika. „Musimy odpowiednio przeszkolić RAINBOW, aby móc przeciwdziałać takim zagrożeniom. Czas wdrożyć projekt „Rogue Spear"!".

Schnurr skinął głową.

„I musimy zrobić coś z..."



„Wiem, szefie", przerwał mu Schnurr. „Zaledwie miesiąc temu czterech agentów RAINBOW niemal zmarło śmiercią głodową utknąwszy w windzie na siódmym piętrze Kwatery Głównej RAINBOW".

„Trzeba powiedzieć to wyraźnie", wyrzucił z siebie Clarke. „Rogue Spear musi rozwiązać problem idiotycznej niemożności naszych ludzi obracania się w ciasnych miejscach. To naprawdę nas ogranicza."

NOWA TECHNIKA

Clarke mógł polegać na swoim współpracowniku. Mogący pochwalić się tytułem doktora inżyniera astrofizyki, Schnurr połączył strategiczne myślenie z szybką akcją i w wyniku tego powstał „Rainbow Six". Ale ponieważ pracował w pośpiechu, RAINBOW nie ominęła twarda lekcja życia. Teraz „Rogue Spear" naprawi wszystkie błędy.

Poza tym, RAINBOW powstawał w mrokach tajemnicy, ale jego niespotykany sukces zapewnił mu przychylność oficerów policji, instruktorów wojskowych, lekarzy i innych, bardziej tajemniczych osobistości. Wszyscy oni złożyli oferty pomocy w poprawianiu wad RAINBOW i to dlatego Dr Schnurr z taką pewnością siebie mógł po roku przedstawić przełożonym raport z postępów prac nad projektem.

„Rogue Spear to absolutny sukces!", poinformował swoją publiczność (wyciskającego na siłowni Clarke'a). „Proszę pozwolić mi zademonstrować!" Rozbrzmiała muzyka i do sali weszło czterech członków zespołu RAINBOW. Wszyscy mieli na sobie szare kombinezony i maski oraz wyposażeni byli w odpowiednią broń, granaty i inny sprzęt.

„Proszę tylko popatrzeć, dopracowaliśmy działanie trybów zespołowych", wyszeptał Schnurr do Clarke'a, a następnie krzyknął głośno: „Zespół czerwony, tryb ataku!"

Czterej agenci szybko rozbiegli się z bronią gotową do strzału. „Infiltracja!"

Mężczyźni zwolnili, opuścili nieco broń i rozpełźli się po kątach, usiłując nie zwracać na siebie uwagi.

„Tryb zwiadu!"

Broń zniknęła, za to pojawiły się wykrywacze bicia serca. Clarke od razu zrozumiał - dowódca zespołu nie musi już samodzielnie i z mozołem rozmieszczać czujników. Może zlecić jednemu z podwładnych przeprowadzenie zwiadu, a samemu rzucić się w ogień walki.

„No i oczywiście, tryb eskortowania!"

Agenci wyprowadzili Clarke'a z sali.

Kiedy Schnurr zdołał w końcu ponownie zlokalizować swojego szefa, bardziej szczegółowo wyjaśnił nowe rozwiązania. Agenci mogą przykucać, aby trudniej ich było wykryć. Mogą wyglądać zza rogów. Mogą też synchronizować swoje ruchy, co pozwala im podążać za ciężarówkami i innymi pojazdami.



Szturm na porwanego Boeinga 747. Zabawa w sam raz na słoneczny dzień.

LUDZIE CZYNU

W czasie misji dostępne są teraz cztery mapy zespołów. A agenci lepiej wykonują rozkazy na przydzielać kilkoma kliknięciami. Możliwe jest również zapisywanie ulubionych „zestawów", przez co ułatwiono przygotowanie zespołów do misji.

Równie imponujące są zmiany fazy analizy planów budynków. Schnurr pokazał Clarke'owi funkcję, która na podstawie szkicu budynku generowała jego trójwymiarowy model. „Daje to zespołowi o wiele lepszy widok celu, niż w przypadku dwuwymiarowego szkicu", powiedział.

Mapa również stała się inteligentniejsza. Kiedy na przykład punkt pośredni zostanie ustawiony w pobliżu drzwi, pojawiają się takie opcje jak „wyważenie", „granat hukowy" czy też „granat rozpryskowy". Ikony odzwierciedlające wybrane opcje zostają wtedy umieszczone na mapie. Z kolei zespoły, które trzymane są w odwodzie mogą otrzymywać precyzyjne polecenia nakazujące im zajmowanie pozycji obronnych, zapewnianie osłony czy też ostrzał snajperski.

BALISTYKA

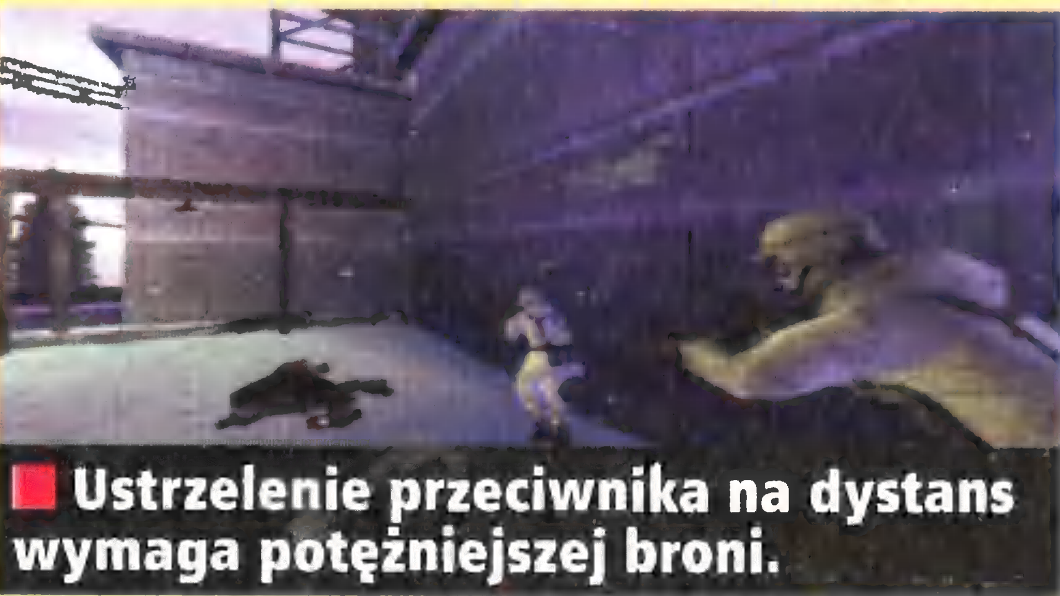
RAPORT WYWIADOWCZY...

Od: **Zespół medyczny**
Do: **John Clarke**
Temat: **Efekty dokładnego modelu balistycznego**

Musimy ostrzec pana, że poprzez dokładne wymodelowanie poziomów energii pocisków, życie zakładników w „Rogue Spear" jest zagrożone. Jak pan wie, każdy wystrzelony pocisk ma energię, która rozprasza się kiedy pocisk pokonuje powietrze oraz przebija stałe obiekty lub ciała. Możliwe jest strzelanie przez drzwi, a bardzo dobrzy strzelcy dysponujący bronią o dużym kalibrze potrafią zabić dwóch przeciwników jednym celnym strzałem.

Niestety, poprawiony model balistyczny sprawia, że ciężka broń szturmowa staje się niebezpieczna w sytuacji odbijania zakładników, szczególnie jeżeli wrogie cele są przed cywilami.

Dlatego też zalecamy, aby agenci korzystali w walce bezpośredniej z mających mniejszą siłę pistoletów maszynowych, co pozwoli uniknąć strat wśród zakładników, a tym samym odpowiadania na kłopotliwe pytania po zakończeniu misji.



Ustrzelenie przeciwnika na dystans wymaga potężniejszej broni.

MNIEJ NIEPOTRZEBNYCH OFIAR W CIASNYCH KORYTARZACH.

wydawane w trakcie ich trwania. Na przykład, jeżeli każe im się wrzucić do pokoju granat hukowy, samodzielnie wykonają wszystkie niezbędne czynności - od otwarcia drzwi do wrzucenia granatu. Potrafią także przewidywać zagrożenia i wyrażą swoją opinię, jeżeli dojdą do wniosku, że wykonanie rozkazu może skończyć się ich śmiercią.

Najlepsze jest jednak to, że zespoły potrafią działać w większym rozproszeniu. To, w połączeniu ze zwiększoną inteligencją, oznacza mniej niepotrzebnych ofiar w ciasnych korytarzach.

Widać również efekty działania biura rekrutacyjnego. Kluczowe znaczenie miało zaangażowanie dwóch snajperów. Nowy zestaw rozkazów „osłaniających" przydaje się do zapewnienia ochrony strzelcom, a także do zabezpieczania stref ewakuacyjnych oraz eliminowania terrorystów.

„A co z bronią?", zapytał Clarke. „Czym teraz dysponujemy?"

„Postanowiliśmy dodać tylko kilka nowych broni", powiedział Schnurr. Wyjaśnił, że w nowym arsenale znalazł się tuzin broni, włączając w to dwa karabiny snajperskie.

„Były żądania setek nowych, ale my postanowiliśmy skorzystać z zaledwie kilku, ale za to dobrze dobranych. Poza tym stwierdziliśmy, że zespoły korzystają tylko z paru swoich ulubionych zabawek".

GRUNT TO PLANOWANIE

Terroryści stali się sprytniejsi, a w odpowiedzi na to Schnurr ulepszył RAINBOW i pod tym względem. Clarke wiedział jednak, że podstawą sukcesu jest dobre planowanie. Wykorzystując dobrą strategię, dziesięciu agentów RAINBOW potrafiło odbić zakładników z rąk trzykrotnie liczniejszego przeciwnika.

„Całkowicie odświeżyliśmy fazę planowania", stwierdził Schnurr.

Teraz wyposażanie stało się prostszym i sprawniejszym procesem. Typowe uzbrojenie i ekwipunek moż-



DOBRE WIEŚCI

Clarke z zadowoleniem oglądał wieczorne wydanie Wiadomości.

„Zespół RAINBOW jest lepszy niż kiedykolwiek dotąd. A będzie to potrzebne, gdyż na Wschodzie rośnie nowe zagrożenie", mówił z przekonaniem reporter. W reportażu zwrócono uwagę na coraz silniejsze powiązania rosyjskiej mafii z bliskowschodnimi terrorystami, a następnie pokazano collage celów ataków, włączając w to nowojorskie Metropolitan Museum Of Art., gmach opery w Pradze oraz stojącego na lotnisku Boeinga 747. Clarke wyłączył telewizor i rozparł się wygodnie w fotelu. Znowu był zadowolony z siebie. „Rogue Spear" ruszy do akcji już we wrześniu.

Nagle rozległo się pukanie do drzwi. Clarke wykonał skok zza biurka, rzut granatem oraz atak na drzwi. Jednak tym razem, kiedy rozwiały się resztki dymu, nikogo nie przygniatał do podłogi.

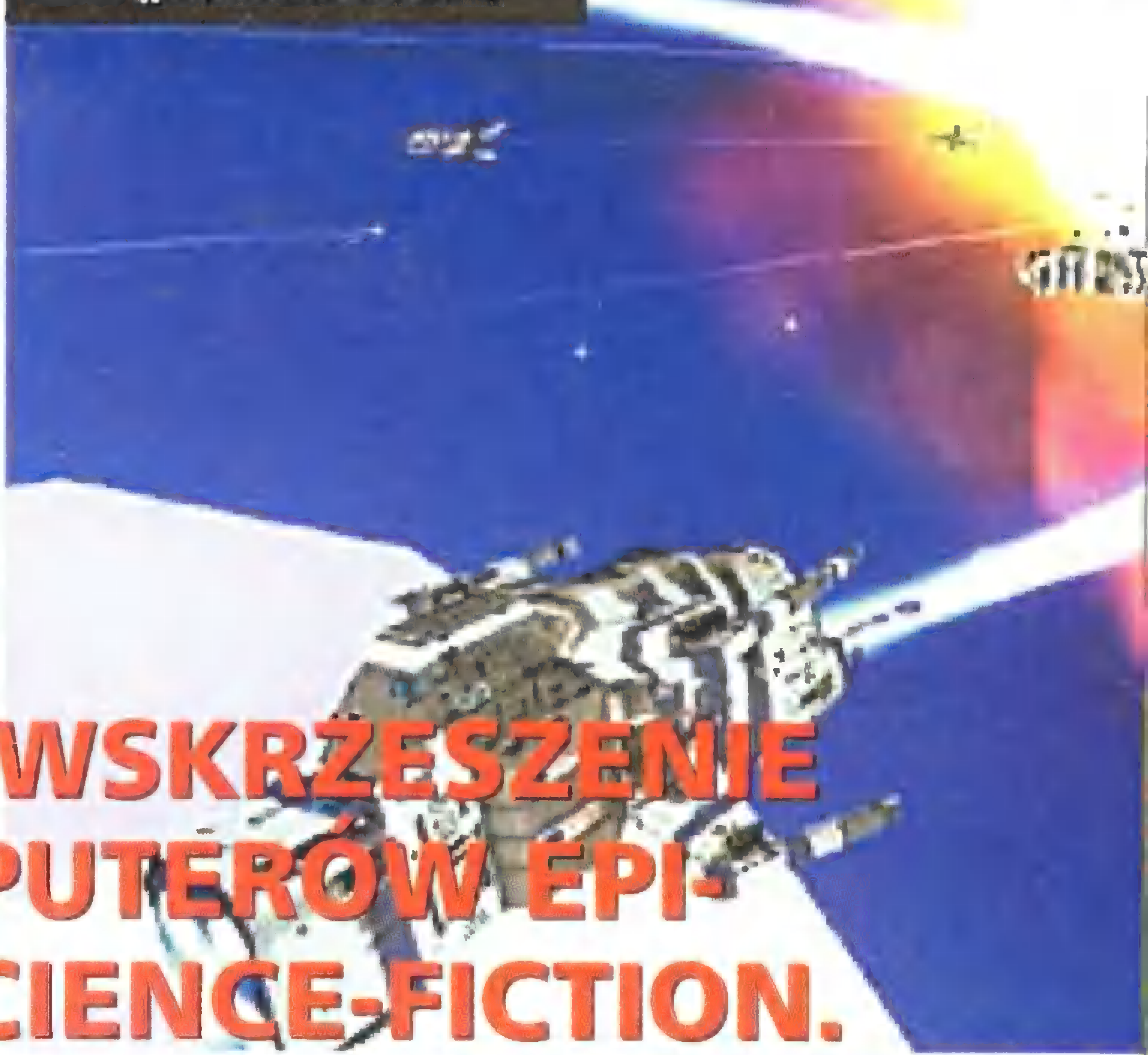
„Kolejne ulepszenie, szefie", powiedział Schnurr wychodząc zza rogu. „Nigdy nie wolno popełniać dwukrotnie tego samego błędu..." Clarke uśmiechnął się ponuro.

OWAIN BENNALLACK

DOM POŚRÓD GW

WYWIAD Z TWÓRCAMI „HOM

O kosmosie, który jest tak naprawdę pusty, o teoriach Ptolomeusza, strategii „szybki wjazd" i związkach spaghetti z grami strategicznymi, mówi dla nas Alexander J. Garden, założyciel Relic Ent. Inc.


Widowiskowe eksplozje to jeden z najważniejszych aspektów „Homeworld".

Współczesna komputerowa rozrywka cierpi na niedobór dobrych, nowatorskich pomysłów. Wydawcy wolą zainwestować w kolejną część znanego przeboju, niż łożyć ciężkie pieniądze na coś, co może po prostu nie przypaść do gustu graczom.

Sytuacja taka na dłuższą metę jest bardzo męcząca, szczególnie, gdy co druga recenzja musi zaczynać się od słów „oto -nasta część znanego wszystkim cyklu...". Niemniej są jeszcze na świecie spore grupki młodych ludzi, którzy pragną pokazać nam coś nowego, sprawić, że znów poczujemy się jak odkrywcy nowych lądów i nowych światów. Jedną z nich jest Relic Entertainment, firma z kanadyjskiego miasta Vancouver. Projektowana przez nich kosmiczna strategia czasu rzeczywistego „Homeworld" już dziś uznana została za jedną z najbardziej obiecujących gier tego roku. Postanowiliśmy więc dowiedzieć się wszelkich szczegółów na jej temat.

NADSZEDŁ CZAS NA WSKRZESZENIE NA EKRANACH KOMPUTERÓW EPICKICH OPOWIEŚCI SCIENCE-FICTION.

Najpierw opowiedz nam o Relic Entertainment. Jesteście młodą firmą, a „Homeworld" jest waszym pierwszym dużym projektem.

Rzeczywiście. Relic rozpoczęło działalność w maju 1997 roku. Założycielami byłem ja oraz mój przyjaciel - Luke Moloney. Już wtedy mieliśmy dość skonkretyzowany pomysł na „Homeworld", zaś założenie samodzielnej firmy i pozyskanie potężnego wydawcy, jakim jest Sierra, pozwoliło nam skupić się tylko i wyłącznie na tym projekcie. Muszę przyznać, że wszystkie sukcesy, jakie dotychczas udało nam się osiągnąć jako firmie, zawdzięczamy znakomitemu zespołowi ludzi, których udało się tu zebrać. Programiści, graficy i designerzy, z jakimi pracuję, to najlepsi ludzie w swoim fachu.

Jak narodziła się idea gry?

Pomysł na „Homeworld" wpadł mi do głowy pewnego wieczora, w pewnym bardzo dusznym pomieszczeniu. Pomagałem wtedy swym znajomym napisać profesjonalny program zajmujący się konwersją grafiki. Było to bardzo żmudne i monotonne zajęcie. Przy okazji więc popijaliśmy colę i rozmawialiśmy o filmach „Star Wars", serialu „Battlestar Galactica" i innych tematach z tym związanych. W końcu zgodziliśmy się, że „X-wing vs. TIE Fighter" był znakomitą grą, lecz obserwowanie akcji zza kokpitu myśliwca to nie to samo, co oglądanie filmu w kinie. Nagle przypomniałem sobie Ptolomeusza i jego teorię wszechświata, według której Ziemia otoczona jest olbrzymią kryształową kulą, na której wewnętrznej powierzchni przyklejone są wszystkie gwiazdy. Pomyślałem sobie - „a co, gdyby to świat gry był otoczony przez taką kulę?". I stąd już było bardzo blisko do narodzenia się pomysłu na „Homeworld". W myślach zobaczyłem eskadry myśliwców, wirujących w przestrzeni, zostawiających po sobie smugi światła, olbrzymich statków bojowych, rakiet i promieni laserów. Wszystko to było zamknięte w kryształowej kuli i z daleka wyglądało jak spaghetti (przysięgam - byłem trzeźwy :-).

Skąd czerpaliście swe inspiracje projektując grę? Klasyka kina s-f?

Większość projektów statków kosmicznych była inspirowana przez prace Chrisa Fossa i Petera Ellisona. Z kolei sama fabuła gry to tradycyjny układ znany z westernów - mamy tych złych, i tych dobrych.

Nazwałbyś „Homeworld" bardziej grą single czy multi-player?

Powiedziałbym, że nasze starania rozłożyły się dokładnie po połowie na rozgrywkę dla jednego gracza i na grę w sieci. Niemniej ja osobiście jestem bardziej dumny z tego, co udało nam się osiągnąć w misjach dla pojedynczego gracza.

Opowiedz nam coś więcej o fabule kampanii dla pojedynczych graczy.

Mówiąc krótko - staramy się, aby historia, która łączy wszystkie misje w jedną całość była jak najbardziej szczegółowa. Spędziliśmy nad nią naprawdę dużo czasu, tak aby przypominała epicką opowieść s-f. Mimo to chciałbym ją utrzymać w tajemnicy do daty premiery i nie zdradzać żadnych szczegółów. Chciałbym, aby gracze, którzy zakupią naszą grę, mieli jak największą niespodziankę.

Spójrzmy zatem na grę od strony grafiki. Wszystkie screeny wyglądają naprawdę niezwykle. Jak udało Wam się osiągnąć tak dobre efekty?

Nasz engine to rezultat 2 lat wysiłków Keitha Hentschela - eksperta od programowania grafiki w Relic. Keith wykonał kawał naprawdę dobrej roboty i przygotował szkielet, który pozwala nam na stworzenie tak bogatego i szczegółowego świata gry. Było to zadanie tym bardziej złożone, że tak naprawdę w przestrzeni kosmicznej nie ma tak wielu elementów do pokazania. Nawet nie masz pojęcia, jak trudno jest zapełnić tę pustkę, sprawić, aby prezentowała się interesująco. Całkiem inna kwestia to sposób wizualizacji gry, sposób, w jaki pracuje kamera, którą można umieścić w dowolnej pozycji w przestrzeni. Ale tego już nie da się wyjaśnić, to po prostu trzeba zobaczyć.

Czy możesz opowiedzieć coś więcej o obcych, na których natkniemy się w grze? Jak głęboki wpływ na rozgrywkę mają różnice pomiędzy poszczególnymi rasami?

W „Homeworld" gracz styka się z dwiema

...WIAZD ...EWORLD"

WYDAJE NAM SIĘ, ŻE „HOMEWORLD" BĘDZIE PIERWSZĄ NAPRAWDĘ INNOWACYJNĄ GRĄ RTS NA RYNKU OD LAT.



Chyba to właśnie miał na myśli Alex mówiąc o spaghetti.



Pojedynki gigantów i małych stateczków. Esencja gry.



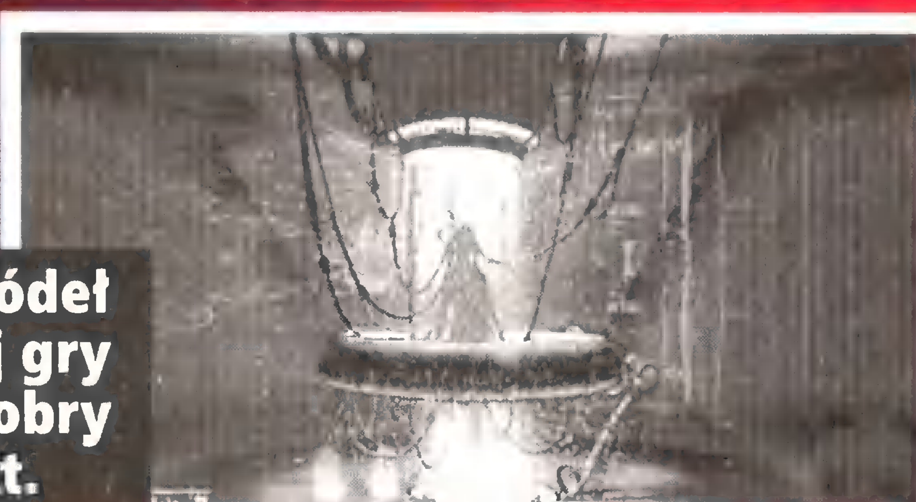


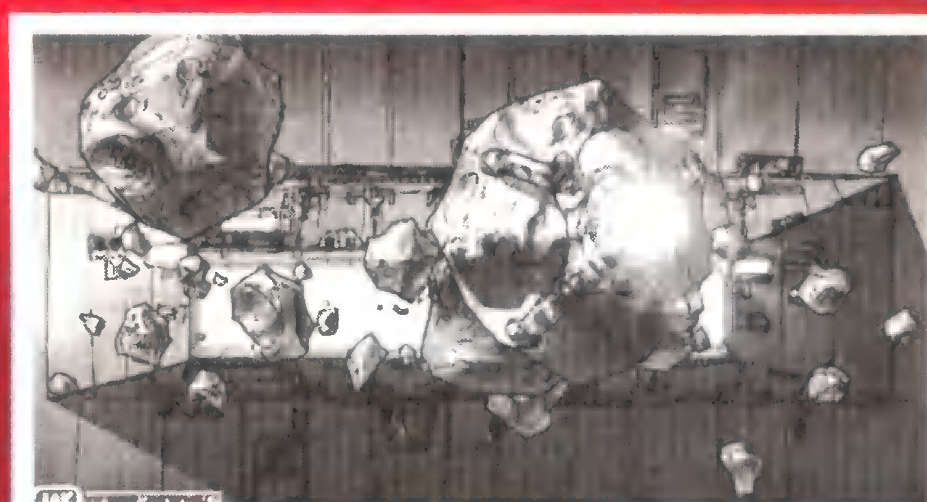
Niektóre efekty świetlne zapierają dech w piersiach.



Pamiętajcie, to wciąż RTS. Na zdjęciu wydobycie minerałów.







U źródeł dobrej gry leży dobry projekt.

wrogimi rasami obcych. Oprócz tego jest jeszcze trzecia rasa galaktycznych kupców, czasem przyjacielsko, a czasem wrogo nastawionych. Od naszych wyborów będzie zależało ich zachowanie względem nas, a to z kolei ma bezpośredni wpływ na skalę trudności niektórych misji. Ale cała „interakcja" pomiędzy rasami odbywa się na poziomie statków i kanałów komunikacyjnych. Właściwie nie spotkasz się z obcymi twarzą w twarz, niemniej będziesz mógł usłyszeć, co chcą Ci powiedzieć.

Środowisko w „Homeworld" jest w pełni trójwymiarowe i bardzo „przestrzenne". Jaki ma to wpływ na rozgrywkę i samą strategię?
To dość skomplikowane pytanie i trudno jest na nie odpowiedzieć, nie patrząc na grę. Generalnie - w tradycyjnym RTS-ie najskuteczniejszą strategią jest często zmontowanie silnej grupy czołgów i posłanie jej w pole. Jest to atak, ale jednocześnie też obrona dla gracza. Okupując własnymi siłami taki „punkt krytyczny" na mapie, zatrzymujemy jednocześnie wszelkie ataki przeciwnika, uważamy, aby nie podszedł z dużymi siłami pod naszą bazę. Rezultatem takiej strategii są najczęściej gigantyczne potyczki, mające miejsce mniej więcej na środku mapy. A zwycięstwo w nich często nie należy do tego, kto jest lepszym strategiem, a jedynie do tego, kto jest lepiej wyuczony wykorzystywania zasobów. W „Homeworld" z kolei nie ma takich rozwiązań. Nie ma punktów krytycznych na mapie, nie ma bezpośredniej drogi do przeciwnika. Można tu na przykład koordynować atak jednocześnie z 6 różnych kierunków. Dlatego też każdy rozsądny gracz pomyśli, zanim zrobi przeciwnikowi „szybki wjazd" (a'la „Starcraft" - przyp. Red.), zostawiając swą bazę bez ochrony.

Baza gracza porusza się razem z jego flotą, nie ma na mapie bezpiecznych punktów, nie ma nawet mapy, patrząc na to z tradycyjnego punktu widzenia. Czy sądzisz, że konserwatywni wielbiciele „C&C" lub „Starcraft" to zaakceptują?
Mamy nadzieję, że tak. Kiedy tworzyliśmy „Homeworld" od podstaw, tak naprawdę nie przywiązywaliśmy wielkiego znaczenia do trójwymiarowej natury naszej gry. Przede wszystkim troszczyliśmy się o stworzenie realistycznych, monumentalnych i „filmowych" scen walk kosmicznych. Kiedy doszliśmy do wniosku, że częściowo udało nam się to osiągnąć, skupiliśmy się na samej mechanice strategii czasu rzeczywistego. Wtedy dopiero zdaliśmy sobie sprawę, że w pełni trójwymiarowe środowisko „Homeworld" daje nam pewne unikalne możliwości, których nie mają twórcy innych strategii RTS, niejako przywiązanych do powierzchni ziemskiej. Dlatego wydaje nam się, że „Homeworld" będzie pierwszą naprawdę innowacyjną grą RTS na rynku od ładnych kilku lat.

Twórcy gier pokroju „Homeworld" często stykają się z problemem właściwego wyważenia programu. Sam interfejs musi być prosty i intuicyjny, gracz szybko musi poznać wszystkie zasady, ale jednocześnie gra musi być na tyle złożona, żeby utrzymać nas przy komputerze dłuższy czas. Jak sobie radzicie z tym problemem?
Przede wszystkim musieliśmy odpowiednio wyważyć proporcje pomiędzy zrzuceniem na barki gracza zbyt wielu, lub zbyt małej ilości zadań. W końcu doszliśmy do swoistego konsensusu - gracz ma wpływ na wiele drobnych elementów i może się na nich skupić, ale jednocześnie wiele z tych zadań może za niego wykonać komputer. Dzięki temu gracz, szczególnie w późniejszych misjach, może się skoncentrować na całościowym obrazie strategii i rozgrywki.

Na koniec tradycyjne pytanie. Co jest dla Was największym wyzwaniem w trakcie tworzenia „Homeworld"?
Szczerze? Największym wyzwaniem jest dla nas wydanie tej gry na czas. Jak wiecie premiera była już kilka razy przełożona, więc na tym polu nie mamy zbyt wielu sukcesów :-) Mimo wszystko - jesteśmy bardzo zadowoleni z efektów naszej pracy. Udało nam się spełnić wiele z założeń, które poczyniliśmy rozpoczynając projekt dwa lata temu.

Dziękuję za rozmowę i życzę, aby „Homeworld" okazał się tak wielką grą, na jaką się zapowiada.
Dzięki. Pozdrowienia dla wszystkich Czytelników „Gier Komputerowych".

INTERSTATE '82



Kierowcy stojący w kilometrowych korkach często marzą tylko o jednym. Chcą mieć zamontowany na dachu karabin maszynowy. Twórcy gier komputerowych spełniają to marzenie. Wielki sukces „Interstate" na tym właśnie się opiera.

Idea samochodowych strzelanek z widokiem z kabiny narodziła się w początkach popularności gier FPP. Jeden z protoplastów gatunku - „Quarantine" został zresztą okrzyknięty „Doomem na kółkach".

Od tamtej pory dostaliśmy jeszcze kilka innych ciekawych tytułów (że wspomnę o najnowszym - „Redline"). Jednak moim zdecydowanym faworytem pozostaje wydany dwa lata temu przez Activision „Interstate'76". Była to gra z wielu powodów nowatorska. Po pierwsze, cieszyła niezwykle przemyślaną fabułą, klimatem wskrzeszonych na ekranie monitora lat 70. Fryzurki afro, białe marynarki i kolesie siorbiący napoje shake, podczas gdy w tle przygrywała obowiązkowo jazgotliwa muzyka z epoki. Oprócz tych walorów artystycznych „Interstate'76" była niewątpliwie grą dobrą, umiejętnie łączącą elementy wyścigów i strzelaniny, z dodatkiem ładnie wyglądającej grafiki trójwymiarowej. Produkt Activision otrzymał wiele wysokich ocen w prasie branżowej, a graczom spodobał się na tyle, że postanowiono wydać najpierw dodatkowe misje („Nitro Pack"), a następnie przygotowano pełnowymiarowy sequel.

Akcja „Interstate'82", jak sama nazwa wskazuje, rozgrywa się na początku lat 80. Ten radosny okres narodzin popu, dyskotekowego blichtru i szałowych ciuszków w różowo-fioletowo-seledynowych odcieniach, okazał się być prawdziwą kopalnią pomysłów dla twórców gry. Podobnie jak poprzednik, „I'82" będzie silnie obsadzony w realiach epoki. Tym razem bohaterem jest znany z pierwszej części czarnoskóry Taurus. Akcja osnuta jest wokół wątków tajemniczego zniknięcia bohatera „I'76" - Groove Championa i poszukiwań wszczętych przez jego siostrę Skye. Taurus oraz Skye ruszają w podróż przez Amerykę, po drodze natrafiając oczywiście na spisek rządu USA, mający na celu wywołanie trzeciej wojny światowej. Uruchamiają tym samym prawdziwą lawinę wypadków i ściągają na swe głowy pościg kilku nieciekawych typów. Należy przy tym pamiętać, że Ameryka w „Interstate" to alternatywa naszej rzeczywistości, gnębiona głębokim kryzysem paliwowym i recesją. Służby federalne nie potrafią sobie poradzić z rosnącą falą przestępczości, na drogach grasują uzbrojone gangi, a anarchia rozlewa się niczym przewrócone piwo.





Za grafikę „Interstate'82" odpowiada najnowszy engine autorstwa Activision - Dark Si-

Autorzy obiecują emocjonujące pościgi po serpentynach autostrad, pojedynki między wieżowcami i ostrą jazdę po oświetlonych neonami ulicach.



niu mowa, w grze spotkamy jego niezwykle urozmaicony wybór „zabawek". Od tradycyjnego sprzętu strzelającego, przez miotacz płomieni, zabójczy miotacz kwasu, aż po naprowadzane rakiety i niezwykle silnie działający laser z satelity - LARS. Z innych gadżetów ciekawie zapowiada się harpun Karpoon. Trafiony nim pojazd zaczyna przyciągać wszystkie znajdujące się w tej chwili w powietrzu rakiety. Praktycznie jedynym sposobem na uniknięcie śmierci jest wtedy natychmiastowe opuszczenie samochodu. Na koniec warto wspomnieć o łącznie prawie 40 minutach wstawek filmowych, które spajały będą wszystkie misje w fabularną całość.

„Interstate'82" trafi na nasze komputery prawdopodobnie w okolicach nadchodzącej Gwiazdki. I wydaje się to być produkt, na który warto czekać. Zanim jednak poznamy dalsze szczegóły, zapraszamy do przeczytania krótkiego wywiadu, który udało nam się przeprowadzić z Zackiem Normanem, szefem zespołu projektującego grę. **PIOTRES**

de, znany nam już między innymi z „Heavy Gear 2". Akcja toczyć się będzie w wielu różnorodnych sceneriach - pustkowiach środkowego Zachodu, na autostradach, ale w również w miastach, a nawet w podziemnych bazach i jaskiniach. Szczególnie ciekawie zapowiadają się misje w stolicy amerykańskiego hazardu i rozrywki - Las Vegas. Autorzy obiecują emocjonujące pościgi po serpentynach autostrad, pojedynki między wieżowcami i ostrą jazdę po oświetlonych neonami i reklamami ulicach. Warto również wspomnieć o największej innowacji „Interstate'82" - możliwości opuszczenia samochodu. W każdej chwili będzie można wyskoczyć z pistoletem czy karabinem, aby kontynuować walkę „na piechotę". Często będzie to jedyny sposób na dostanie się do niektórych lokacji czy wnętrz budynków. Możliwość opuszczenia przypisanego nam wozu daje nam szansę wskoczenia za kółko całkiem innego. Tu autorzy planują pełną dowolność - od małych samochodzików miejskich w rodzaju VW „Garbus", po olbrzymie Vany, terenowe pick-upy, czy ciężarówki. Będzie też można dosiadać wyścigowych motocykli, a nawet... helikoptera, uzbrojonego w potężne rakiety powietrze-ziemia. A skoro o uzbroje-



Skye, siostra Groove Championa, wyrusza na poszukiwanie swojego brata.

WYWIAD Z TWÓRCĄ INTERSTATE '82 ZACKIEM NORMANEM

ROZMAWIAŁ: PIOTR STASIAK

Skąd wziął się pomysł na „Interstate", połączenie wyścigówki ze strzelaniną?
Mieszkam w Los Angeles. Samochody uzbrojone w karabiny są tu wręcz niezbędne. Do tego - jestem wielkim fanem filmu „Road Warrior".

Czy możesz powiedzieć coś więcej o fabule?
Pojawi się wielu starych znajomych z poprzedniej gry oraz kilka nowych indywiduów. Tym razem gramy jako Taurus.

Wielu graczy jest sceptycznych jeśli chodzi o atmosferę lat 80. w grze. Szmirowate ciuszki, głupie fryzury, okropna muzyka. Co ty na to?
Kiedy robiłem „I'76" mówiłem ludziom: „Ta gra dzieje się w alternatywnej Ameryce lat 70.", a oni na to - „Disco! Szmirowate ciuszki, głupie fryzury, okropna muzyka". Wtedy ja im mówiłem „Hej, spokojnie, usiądź, a ja pokażę Ci, jakie to jest fajne." I było fajne. Rozumiesz o co mi chodzi?

Popatrzmy przez chwilę na engine „I'82".
Engine nazywa się Dark Side. To naprawdę niezły kawał technologii, jest wspaniały, bardzo stabilny i miesza wielobokami, jak mikser z turbodoładowaniem.

Grając w „I'76" nie mogłem oprzeć się wrażeniu pustki w otaczającym nas świecie. Czy nowy engine pozwoli Wam stworzyć świat bardziej złożony?
Zdecydowanie tak. Otoczenie będzie bardziej kompleksowe, dosłownie wypełnimy świat animowanymi obiektami i teksturami. Zobaczycie też sporą ilość przypadkowych przechodniów i zwykłych samochodów w ruchu ulicznym. Poziomy będą zróżnicowane, kolorowe i ekscytujące.

Jaki sprzęt będzie potrzebny do gry?
Minimum to P166 i 32MB RAM. Niezbędny jest też akcelerator 3D.

Jak myślisz, w jakim stopniu planowana przez Was możliwość opuszczenia samochodu będzie wpływała na rozgrywkę?
W ogromnym. Czasem wyjście z samochodu i piesze prześlizgnięcie się dokądś będzie jedynym sposobem, aby wykonać misję. W niektóre miejsca wóz po prostu nie



dotrze. Z kolei w trybie multi-player frag nie zostanie zaliczony, dopóki nie zlikwidujemy kierowcy. Gdy mamy już bardzo zniszczony wóz, należy po prostu wskoczyć za kółko kolejnego.

Możesz podać przykład misji?
Oooo... nie chcielibyśmy chyba zniszczyć niespodzianki, prawda? Generalnie rzecz ujmując, niektóre misje będą, jak w „I'76", inne z kolei będą zawierały konkretne zagadki. Dla przykładu - trzeba będzie uciec przed zmotoryzowanym gangiem lub zawieźć swego kumpla do szpitala, zniszczyć most i tak dalej.

Ile będzie misji?
Planujemy siedemnaście

Czy planujecie kilka różnych zakończeń gry?
Nie będzie rozgałęziającej się ścieżki fabularnej, ale owszem, będzie kilka sposobów na ukończenie niektórych misji.

Niektórzy gracze uznali „I'76" za grę zbyt trudną. Czy sequel będzie łatwiejszy?
Wiele czasu zajmuje nam odpowiednie wyważenie poziomu trudności „I'82". Czasu tego nie mieliśmy przy „I'76". Poza tym, planujemy możliwość zrobienia save'a w trakcie misji. To powinno być sporym ułatwieniem.

Wróćmy na chwilę do rzeczywistości. Czy kiedyś próbowałeś jeździć swym samochodem tak jak w „Interstate"?
Wiesz, kiedyś jechałem swoim Volvo rocznik 79, spadłem z nasypu w czasie podjazdu na most, wyskoczyłem, przeleciałem 40 stóp w powietrzu, spadłem miażdżąc cały tył samochodu i zsunąłem się do kanału ściekowego. Ale nie powiedziałbym, że PRÓBOWAŁEM tak jechać, więc odpowiedź brzmi - „nie"!

Wielkie dzięki za rozmowę.



Nasz rozmówca Zack Norman we własnej osobie.

SYSTEM SHOCK 2

Największy szok czeka nas, jeżeli gra okaże się beznadziejna.


Nie jesteś w moim guście, skarbie.




Przykład niezwykłej scenerii „System Shock 2".

- Wydawca: **Electronics Arts**
- Producent: **Looking Glass**
- Gatunek: **RPG**
- Premiera: **Wrzesień**
- Przewidywane wymagania: **P200, 32MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.lglass.com**

MAM KLASĘ, MAM STYL

Umiejętności naszego bohatera uzależnione są od jednej z trzech specjalizacji oraz od tego, gdzie stacjonował przez trzy pierwsze lata służby. Musimy dokonać wyboru w obu tych kategoriach. Na przykład, stacjonowanie na zabójczym Tytanie sprawia, że nasz bohater charakteryzuje się ogromną odpornością. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby w czasie rozgrywki rozwijać umiejętności związane z innymi profesjami.


Można zostać zimnokrwistym zabójcą i łamaczem niewieścich serc z korpusu Marines. „SS2" wymaga, aby dbać o swój arsenał i nieustannie go rozwijać.


Techniczne zdolności są podstawowym atutem gości z marynarki. Potrafią oni neutralizować systemy zabezpieczeń, badać artefakty oraz łamać szyfry.


Obdarzone zdolnościami psychicznymi media potrafią robić użytek z mrocznych mocy umysłu. Do dyspozycji mamy nie mniej niż trzydzieści różnych dyscyplin.

Panuje powszechna opinia, że ubiegły rok „był świadkiem" odrodzenia się RPG. Jest to tylko częściowo prawdą. Odrodziło się jedynie tradycyjne, uproszczone wyobrażenie typowej gry RPG: elfy, leśne pikniki, bezsensowne questy oraz długie brody.

Nawet znakomity „Baldur's Gate" podgrzał jedynie stare składniki i zaserwował je w miły dla oka sposób. Na szczęście przez długi czas uśpione serce gatunku zaczęło znowu bić i już niedługo przekonamy się jak nowatorskie i pełne wyobraźni mogą być gry RPG. „Planescape: Torment" obiecuje pokazać, że „AD&D" nie musi być tak beznadziejnym retro; „Ultima Ascension" wyznacza powrót prawdziwie epokowej serii, a moim zdaniem „Outcast" jest grą RPG w takim samym stopniu jak niegdyś „Elite". Nadeszły czasy renesansu i „System Shock 2" ma okazję zostać nowym Michałem Aniołem. Zaledwie kilka minut zabawy z prawie ukończoną betą pozwoliło nam zorientować się, że nie będzie to typowa produkcja RPG. Wykorzystano w niej unowocześnioną wersję engine'u Dark z „Thief: The Dark Project" i chociaż wypada nieco gorzej w porównaniu z zaokrąglonymi kształtami „Quake'a III" i jemu podobnych, to kolorowe efekty wizualne wyprzedzają o wiele milionów lat świetlnych kanciaste dzieła bitmapowe.

„ATMOSFERA I NASTRÓJ ODGRYWAJĄ PIERWSZOPLANOWĄ ROLĘ"

Podobnie jak poprzedniczka, „SS2" jest prawdziwie przerażającą grą, gdzie atmosfera i nastrój odgrywają pierwszoplanową rolę. Od razu przywodzi to na myśl „Half-Life". Dzięki akcji osadzonej na pokładzie statku kosmicznego, dokonującego pierwszego w historii skoku nadprzestrzennego, „SS2" wykorzystuje znany już z Gry Wszech Czasów motyw - katastrofalne skutki naukowego eksperymentu.

W kinematograficznych wstawkach możemy oglądać jak członkowie załogi giną w tragicznych okolicznościach („SS2" nie należy do gier wesołych). Jednak mimo wykorzystania sekwencji filmowych, autorzy nie wpadli w pułapkę linearności. Każdy z głównych typów bohaterów oferuje zróżnicowane opcje w ramach tych samych, starannie zaprojektowanych leveli. Mimo dostatku typowych dla RPG elementów, w „SS2" udało się stworzyć atmosferę izolacji, gdzie jeden człowiek walczy z piętrzącymi się przeciwnościami.

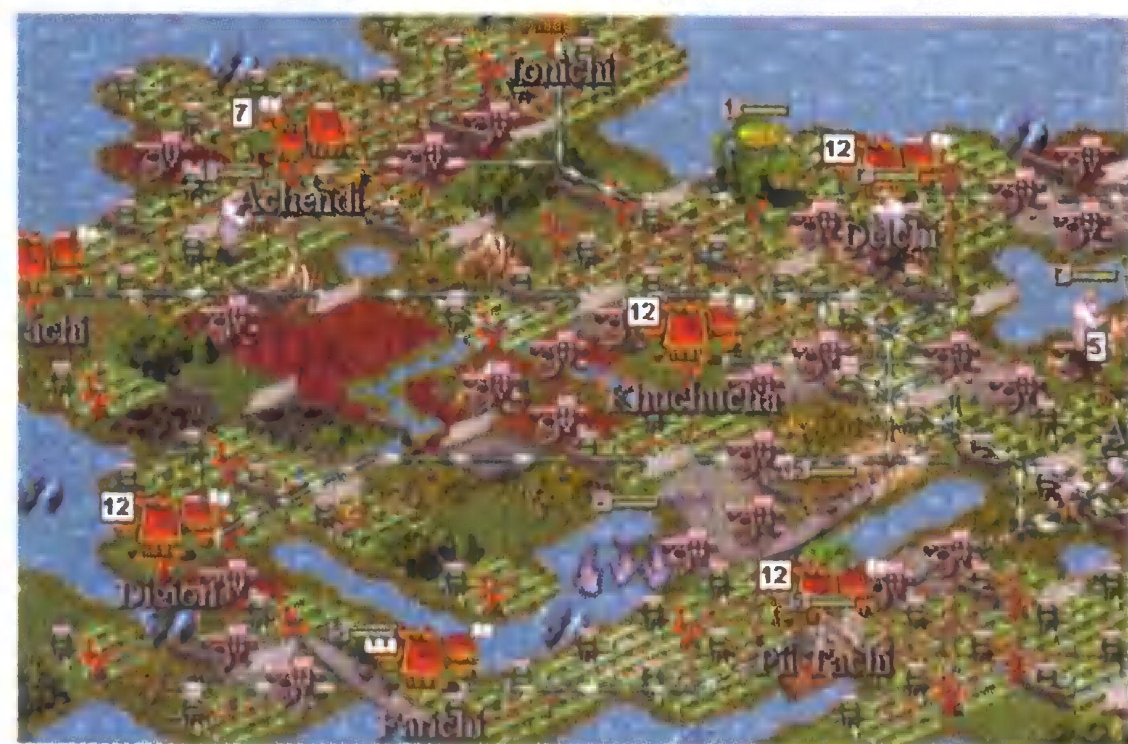

Czy na pewno mi w tym do twarzy?

Bez ryzyka można stwierdzić, że „System Shock 2" będzie dobry. Pozostaje tylko pytanie na ile? Firma Looking Glass ma za sobą nieprzerwane pasmo sukcesów („Thief", obie „Ultimy Underworld", „Terra Nova" i pierwszy „System Shock"), chociaż zawsze istnieje niebezpieczeństwo, że pewnego dnia pójdą za daleko. Modlimy się, aby tak się nie stało. Przecież ktoś musi stanąć do walki z taką miernotą jak „Might And Magic VII". **KIERON GILLEN**

CIVILIZATION II: THE TEST OF TIME

Starszyzna nareszcie odkryła zalety „ładnej grafiki".





KOSMICZNA ODYSEJA

Kampania Sci-fi pełna jest niespotykanych dotąd modyfikacji w wyglądzie miast. Niektóre z nich to występujące pod zmienionymi nazwami wersje miast z „Civ II" po znacznych przeróbkach. Z kolei inne oferują intrygujące nowe możliwości. Przyjrzyjmy się dokładniej kilku z nich?



GenIE Park? To skrót od nazwy Genetically Engineered Integrated Environment. Jest to wspaniała miejscowość wypoczynkowa. Coś jak Międzyzdroje w pigułce.



Osiedla Tsunamine są praktycznie nie do zdobycia od strony morza. W połączeniu z kręgiem Fulmine, stanowią znakomite bastiony obronne.



Ataki z powietrza są ciągłym zagrożeniem w przyszłościowych kampaniach. Krąg Fulmine generuje wzbudzającą szacunek osłonę z piorunów wokół baz.



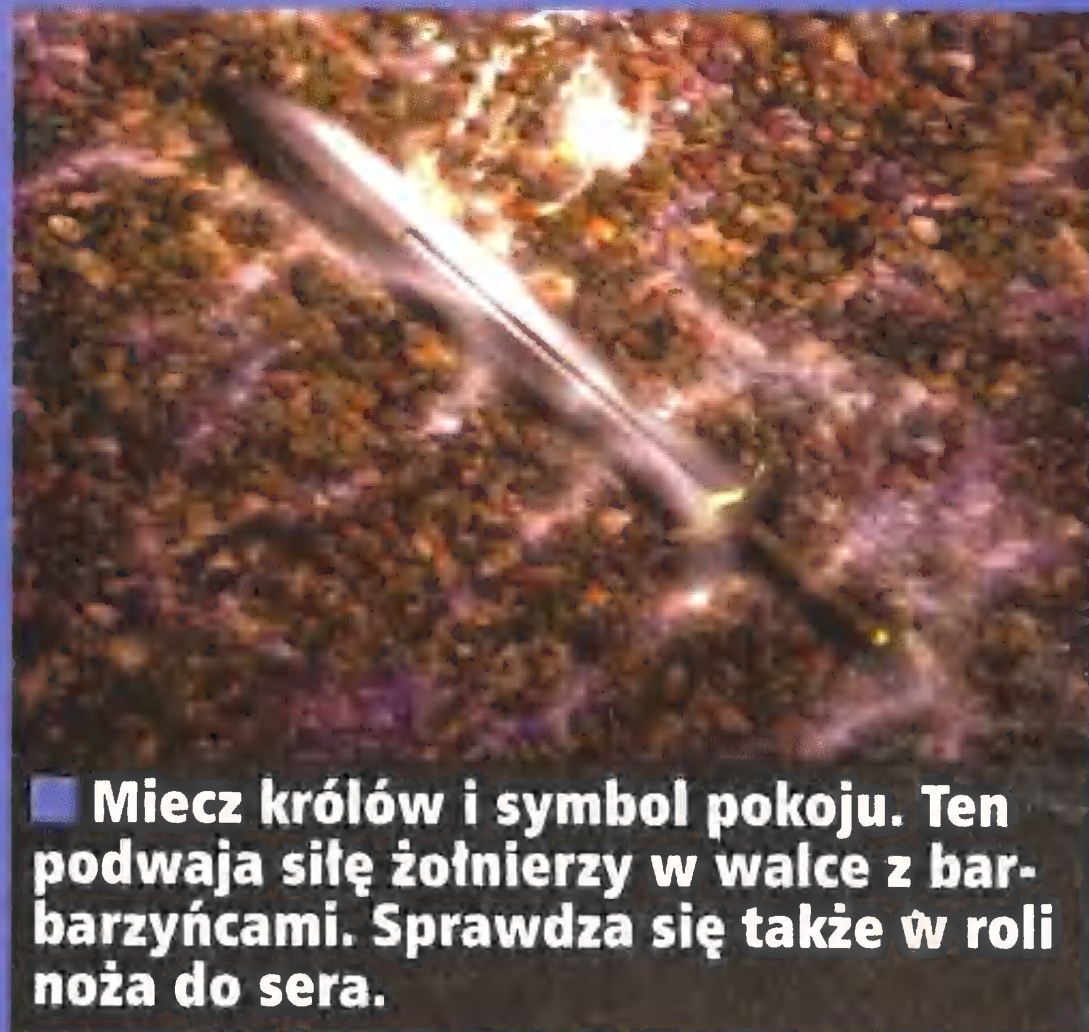
Czy jakiejś pannie brakuje kochanka, który wyruszył na wojnę? Można sobie wyhodować duplikat w Dopplegarage i można usadzić go w fotelu obok. Niezłe cuda.

- Wydawca: **Hasbro**
- Producent: **MicroProse**
- Gatunek: **Strategia**
- Premiera: **Wrzesień**
- Przewidywane wymagania: **P133, 16MB RAM**
- Kontakt: **www.hasbrointeractive.com**

Chociaż nadal lubimy pobawić się od czasu do czasu „Civ II", musimy przyznać, że zaczyna wyglądać staro. I to jest właśnie problem, z którym autorzy trzeciej w tym roku gry opartej na motywie „Civilization" postanowili się zmierzyć. I tak, tam, gdzie „Alpha Centauri" oraz „Civ: Call To Power" zajęły się rozwinięciem oryginalnej idei, „Test Of Time" to po prostu „Civ II" po rozległej operacji plastycznej.
Usunięto wady systemu kontroli, dzięki czemu różnorakie ekrany prezentują informacje w strawniejszej formie. Zmienił się również układ okien, odsłaniając większe połacie terenu. Jednak wszyscy tradycjonaliści mogą wyłączyć wszystkie te zmiany i powrócić do swoich ukochanych, zapchanych menu. Oczywiście, jeżeli postradali wszystkie zmysły. Najbardziej widoczne zmiany dotyczą grafiki. Głębia kolorów wzrosła do cudownych 16 bitów. Każdy oddział jest teraz pięknie animowany, płynnie wkraczając na nowe kwadraty. Dużo przyjemniej jest teraz obserwować jak kawaleria od-

JAK ORK Z GOBLINEM

W krainie Orków i Goblinów standardowe cuda świata - piramidy, kolosy i tym podobne - nie sprawdzają się. Dlatego też autorzy uważnie przekartkowali Wielką Księgę Fantasy w poszukiwaniu odpowiednich cudowności.



Miecz królów i symbol pokoju. Ten podwaja siłę żołnierzy w walce z barbarzyńcami. Sprawdza się także w roli noża do sera.



To nie jest to z Anglii, pokryte graffiti. To szczególne Stonehenge podwoi magiczną moc miasta, w którym zostanie zbudowane.



Kamień Filozoficzny jest skonstruowany z czystej eterycznej magii i inspiruje nowe, odkrywcze myśli w głowach członków naszego plemienia.



Zgodnie z legendą, Odyn miał tylko jedno oko. I to ma być to brakujące. Skutecznie podwoi produkcję energii mana.

wraca się w stronę nieprzyjaciela i z wielkim zaangażowaniem wdaje się w walkę wręcz.

Najbardziej ekscytującą nowinką są zróżnicowane scenariusze. Wspaniale wyważone kampanie Sci-fi i Fantasy oferują nowe jednostki i drzewa odkryć. Co intrygujące, każdy świat może pochwalić się kilkoma mapami. Na przykład świat Fantasy pozwala penetrować Podziemia i Przestworza (Underground i Cloud), podczas gdy Mermeni mogą skolonizować morza. W kampanii kosmicznej znajdziemy kilka planet, z których każda jest źródłem innych surowców. Nawet normalną rozgrywkę można rozszerzyć poprzez skolonizowanie Alpha Centauri i osiągnięcie prawdziwego naukowego sukcesu.

Jednak pomimo wielu nowych pomysłów, nadal jest to w zasadzie „Civilization II" stanowiąc przy tym przyjemny przerywnik w oczekiwaniu, aż MicroProse zakończy prace nad „Civilization III". Jednak fakt, że gra ma ukazać się jako pełny produkt w pełnej cenie, może nieco drażnić. Z pewnością bylibyśmy bardziej uradowani z bardziej umiarkowanego przedziału cenowego.

Jest jednak kontrargument. Co roku z otwartymi ramionami witamy drobne modyfikacje gier sportowych i bijatyk (słyszał ktoś o „FIFA"?). Dlaczego więc nie możemy być równie wyrozumiali w przypadku doskonale zaprojektowanej gry strategicznej? Zresztą, po co manipulować przy mechanice gry? „Alpha Centauri" i „Call To Power" z pewnością są fantastycznymi grami, ale brakuje im trudnej do określenia magii „Civ II". Jeżeli nie da się czegoś poprawić, to po co dokonywać zmian dla samej idei?

A więc czy mamy do czynienia z materializmem, czy też z odrestaurowanym arcydziełem? Będziemy musieli zaczekać na pełną recenzję, ale my stawiamy na nostalgiczny powrót do korzeni. **KIERON GILLEN**



„WSPANIALE WYWAŻONE KAMPANIE SCI-FI I FANTASY OFERUJĄ NOWE JEDNOSTKI I DRZEWA ODKRYĆ"

GDY WRESZCIE UCICHNĄ KROKI NA KORYTARZU, RODZICE SPOKOJNIE LEGNĄ W SWOIM ŁOŻU, TY MOŻESZ UDAĆ SIĘ NA NAJBARDZIEJ INTERESUJĄCĄ PODRÓŻ SWEGO ŻYCIA..

Konkurs GK

DUNGEON KEEPER 2

PEŁNA LOKALIZACJA

NAGRODY:

- 5 GIER „DUNGEON KEEPER 2"
- 5 FIGUREK ROGACZA





JAKĄ BRONIĄ POSŁUGUJE SIĘ ROGACZ?



FUNDATOR NAGRÓD

IPS C.G.
UL. Okrężna 3
02-916 Warszawa
tel. (0-22) 642 27 66

ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU CENNYCH NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA Z DOPISKIEM „DK2" NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO 15 PAŹDZIERNIKA. ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE GRUDNIOWYM. POWODZENIA!

RECENZJE

Zaiste demokracja zapanowała na całego. Dziś możemy wyrżnąć komuś wątrobę (za pomocą klucza francuskiego) w „Kingpinie” lub spróbować swych sił w trzeciej odsłonie futurystycznego „F-22”. Trzy lata czekania zaowocowały (wreszcie !!!) wybuchem przecudnego „C&C: Tiberan Sun”, a miłośnicy mrocznych klimatów i wszelkich rzeczy przedziwnych wyładują swe frustracje w „Soul Reaver”. I kto powiedział, że szkoła musi się zacząć na smutno!

MOŻESZ BYĆ PEWIEN...

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%.
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

JAK OCENIAMY

0–25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic, bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26–35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs itp.) W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36-50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak, jeżeli komuś to nie przeszkadza...

51–69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

70–75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

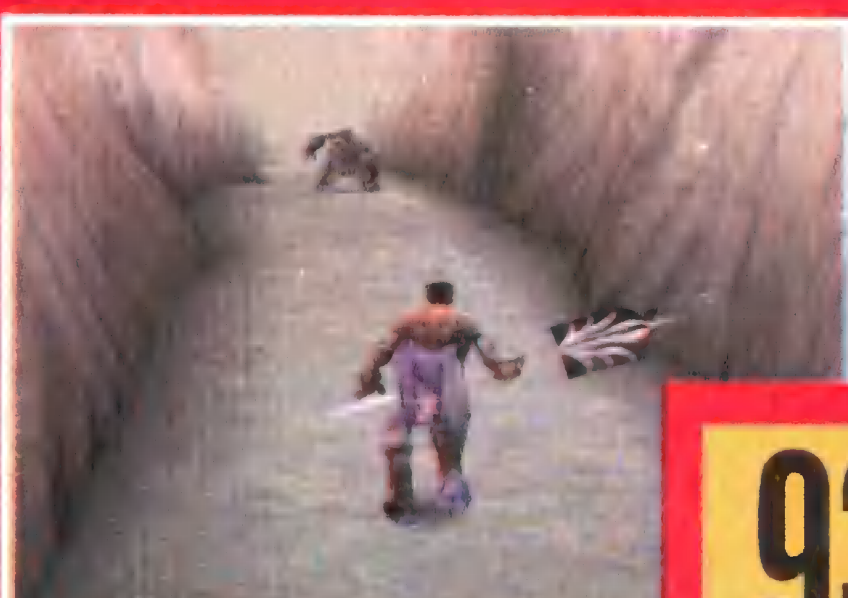
76–85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

85–90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

91–100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniastа, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

WYRÓŻNIENIA REDAKCJI


C&C: TIBERIAN SUN 92


LOK: SOUL REAVER 93

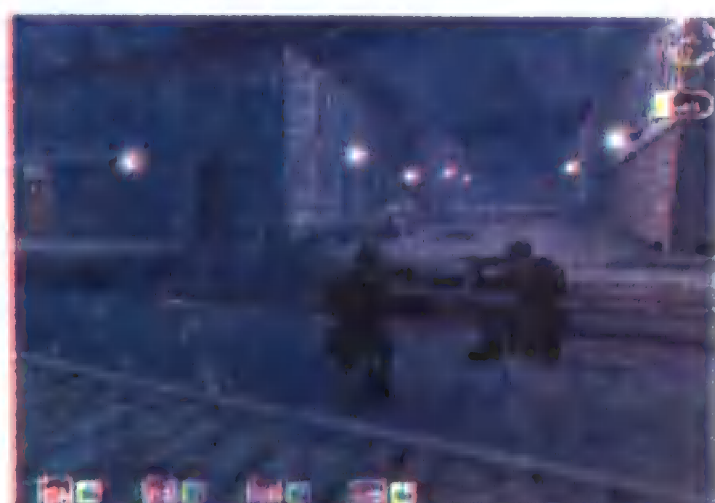

KINGPIN 91


F-22 LIGHTNING III 89

HITY OSTATNICH TYGODNI

Obecnie na polskich półkach sklepowych znajdują się gry, które redakcja GK poleca.


DUNGEON KEEPER 2
(GK 8/99 92%)


HIDDEN & DANGEROUS
(GK 7/99 93%)


ALIENS VS PREDATOR
(GK 5/99 90%)

PISZĄ DLA WAS

Reset (Karol Klepacz) – najstarszy wiekiem i stażem, doświadczony gracz. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.

LSK (Leszek Krowicki) – redakcyjny spec od gier ekonomicznych, logicznych i strategii. Startował jeszcze w „CS”.

Piotres (Piotr Stasiak) – Dał się poznać jako spec od samochodówek, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!

Jagd52&Suicide (Romek Wawrzyniak i Marcin Marzęcki), razem stanowią strategiczno–rolplejowe duo.

Szycha (Rafał Szychowski) – wciągają go gry akcji, krwawe jatki, mordobicia, a ostatnio także sportowe.

Bartek (Bartosz Nuckowski) – fachowa siła w dziedzinie gier sportowych oraz wszelkich innych, byle dobrych.

Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł.

Krzychoo (Krzysztof Kiełmiński) – skromny i cichy w redakcji, ale „diabeł”, gdy odpali samochodówkę.

gRoovy (Patryk Leszczyński) – najmłodszy w redakcji stażem i wiekiem, oddany fan Quake'a i innych FPP.

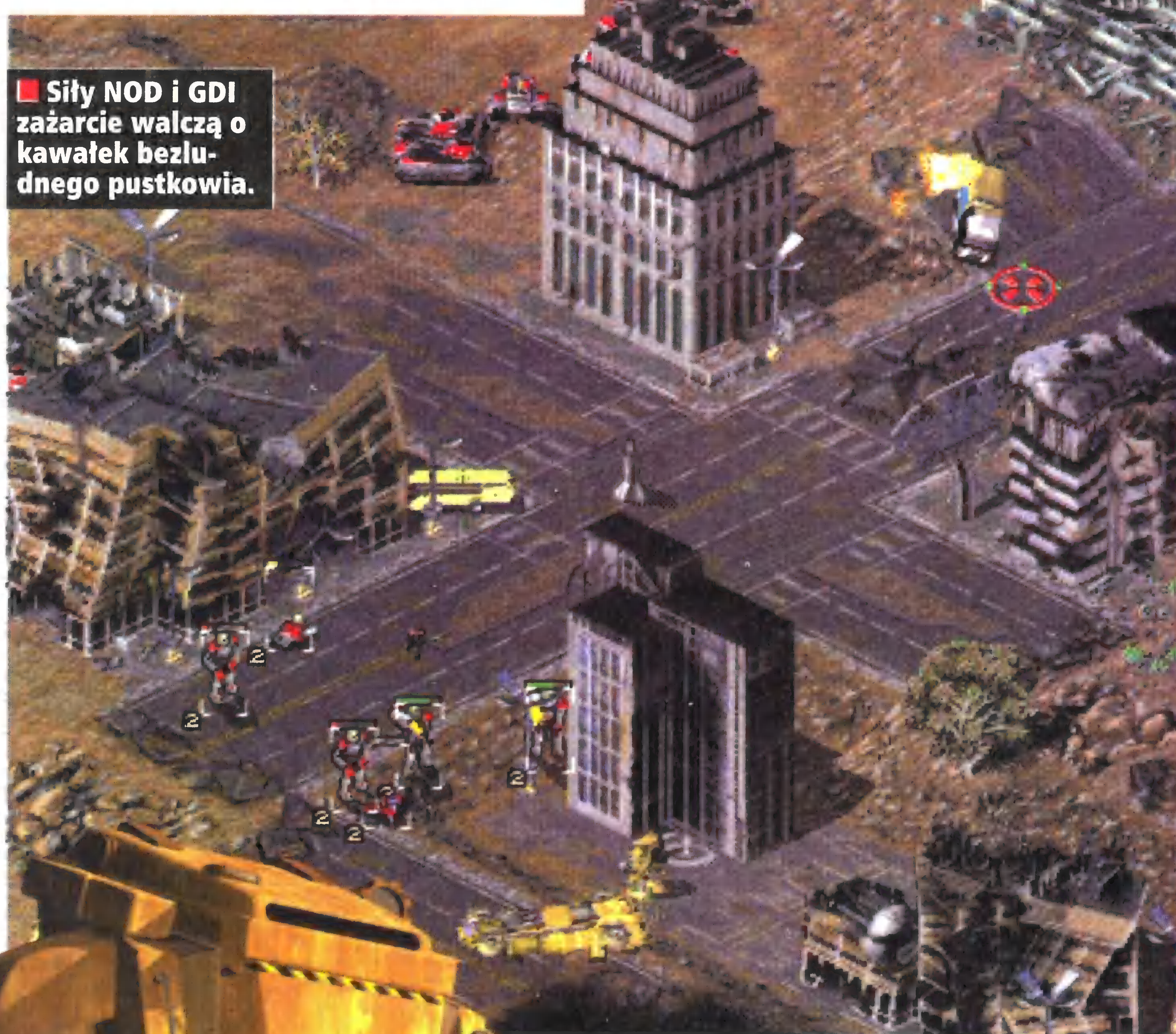
TIBERIAN SUN

Mieliśmy trzy lata spokoju. To potworne! Czas z tym skończyć!

- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Westwwod Studios**
- Premiera: **Sierpień**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **IPS**
- Strona WWW: **www.westwood.com**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, Windows 95/98**







Siły NOD i GDI zażarcie walczą o kawałek bezludnego pustkowia.



(Góra) Mammoth bierze na cel kościół. Nic nie sprawia mu większej przyjemności.

Kończąc ponad trzy lata temu fascynującą rozgrywkę w „Command & Conquer" zostałem nagrodzony zniewalającym zwiastunem kolejnej części, „Tiberian Sun". „Wow!" - pomyślałem - „Wygląda całkiem nieźle. Już nie mogę się doczekać".

No i sporo się naczekałem od tamtego czasu. Podobnie zresztą jak wielu innych graczy, dzięki którym „Tiberian Sun" od mniej więcej dwóch i pół roku utrzymuje się w okolicach pierwszego miejsca na liście najbardziej oczekiwanych gier. Z głosów oddanych na ten tytuł można by usypać niezły kopiec. Kiedy już zaczynałem tracić nadzieję, zadzwonił Naczelny: „Jedziemy z recenzją!" Tak więc po trzech latach „Tiberian Sun" odsłonił swoje oblicze. Przez taki szmat czasu wiele może ulec zmianie, ale pierwsze wrażenie potwierdziło się - jest całkiem niezły. No dobra, więcej niż niezły. Prawdę mówiąc, od momentu kiedy dostałem grę, jedynym słońcem, jakie oglądałem było to „Tiberiańskie". Jest to gra, z którą warto zamknąć się w ciemnym pokoju.

Wszystko zaczyna się od charakterystycznego dla całej serii filmowego rozpasania. Fragment wiadomości telewizyjnych NOD, gdzie głównym doniesieniem jest relacja z codziennej egzekucji, wprowadza nas w odpowiedni

CAŁY W OGNIU

„Tiberian Sun" pełen jest cudownych szczegółików, z których wiele ma charakter czarnego humoru. Na przykład, jeżeli stacjonujący w neutralnej wiosce żołnierze NOD zaczną się nudzić, znajdą sobie zajęcie przeprowadzając egzekucje cywilów. Najlepsze jest jednak to, że kiedy jakiś pojazd wylatuje w powietrze, pasażerowie wysypują się z wnętrza niczym żywe pochodnie. Niektórzy będą nawet skakali z mostu, aby się ugasić. Szkoda, że voxele nie potrafią pływać.



PUNKTY KONTROLNE

Chociaż autorzy pozostali niewolniczo wierni formule „Command & Conquer", to jednak system punktów kontrolnych jest wyraźnym ustępstwem na rzecz nowoczesnego prowadzenia działań wojennych...
Po rozmieszczeniu, punkty kontrolne wyznaczają trasy na mapie. Po wybraniu dowolnego oddziału, klikamy na punkcie kontrolnym i nasi wojacy pójdą jak po sznurku. Dzięki temu mają większą szansę uniknięcia władowania się pod lufy wroga. Można więc zaprogramować trasę, która ominie zgrupowanie nieprzyjaciela, a nawet kazać fabrykom wysyłać bezpośrednio na front świeżo wyprodukowane oddziały. Jeżeli trasa zapętli się, posuwający się nią oddział przejdzie w tryb patrolowania. Co więcej, zapętlone w ten sposób oddziały medyków czy pojazdów naprawczych będą automatycznie reperowały przemieszczające się tamtędy jednostki.



Krążący medyk utrzymuje wiele jednostek przy życiu.





(Lewo) Na szczęście liczba dywersyjnych misji z niewielką liczbą jednostek pokonujących skomplikowane labirynty została ograniczona do minimum.







Tak intensywne potyczki naprawdę wyglądają imponująco.





Jeżeli cele militarne są zbyt kłopotliwe, zawsze można ostrzelać pociąg.

nastrój. Widzimy Kane'a, zbrodniczego megalomaniaka oraz Jamesa Earla Jonesa w roli amerykańskiego generała, który nie mówi nic poza „do diabła!". Sceny te nie tylko dostarczają sporo rozrywki, ale, z uwagi na mistrzowskie przygotowanie, nadają dalszym wydarzeniom sporą dozę dramatyzmu.

Wstawki filmowe uzupełniane są starannie zaprojektowanymi scenami z gry, które pojawiają się przed każdą misją. Zamiast po prostu zaczynać w bazie konstrukcyjnej z kilkoma podwładnymi, którzy mechanicznie zaczną przeczesywać kolejny level, na początku będziemy świadkiem desperackiej bitwy, w wyniku której

Zaskakująco prosta w porównaniu z „Warzone 2100" czy nawet „Total Annihilation"

nasze oddziały rzucą się do panicznej ucieczki. Albo będziemy musieli biernie przyglądać się jak wrogie oddziały równają z ziemią bezbronną wioskę. Kiedy w końcu wchodzimy do akcji, jesteśmy maksymalnie naładowani - to już nie jest kolejny level, lecz heroiczna krucjata. Musimy powstrzymać odwrót naszych wojsk lub ocalić bezbronnych wieśniaków, albo też uratować własną super-jednostkę przed zagładą.

I kiedy tak wytrwale przebijamy się przez kolejne misje, zaczynamy zdawać sobie sprawę, czego przez te lata

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Tiberian Sun" poradzi sobie z twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P166, 32 MB RAM, brak karty 3D**



Werdykt: Dopuszczalne spowolnienia, które nie przeszkadzają, chyba że dochodzi do ogromnej bitwy.

■ Komputer Testowy: **P266, 32 MB RAM, brak karty 3D**

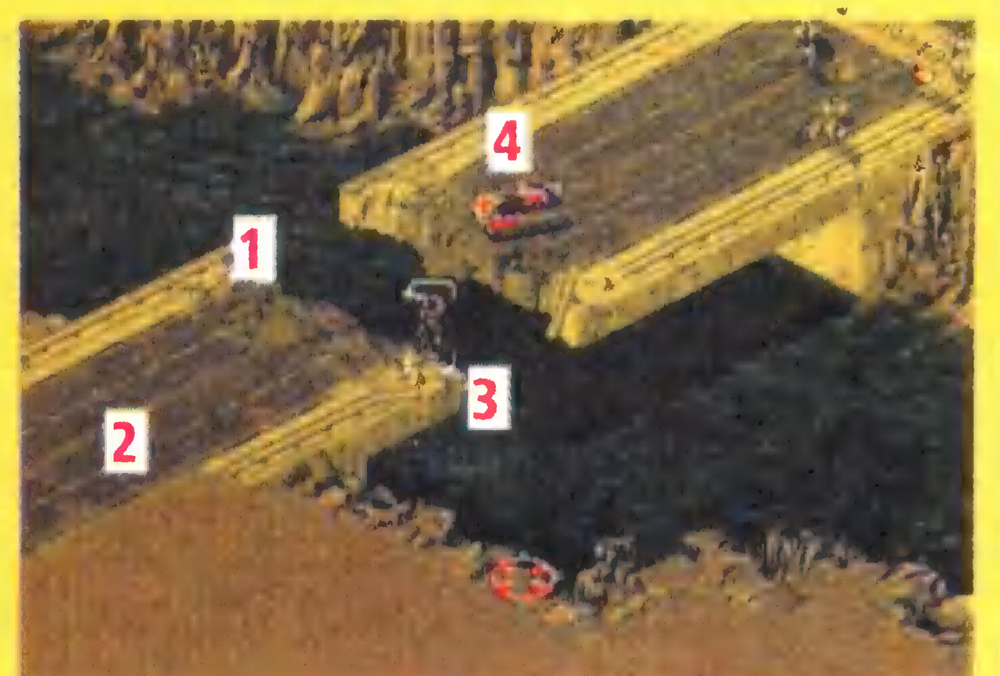


Werdykt: Bez zastrzeżeń. Voxele spisują się znakomicie, więc jeżeli ktoś ma taką maszynę nie powinien mieć problemów.

UWAGA NA PRZĘSŁA!

Niszczenie mostów to niezła zabawa, ale zawsze znajdzie się jakiś świr, którego podnieca naprawianie ich. „C&C" ma teraz obsesję na punkcie mostów, które mogą być niszczone, naprawiane, niszczone, naprawiane - i tak w kółko. Niektórzy gracze mogą nawet wykorzystać to jako element taktyczny, co widać na ilustracji obok...

1 Grenadierzy GDI właśnie wysadzili most.
2 Każemy saperowi pójść do tego budynku i most zregeneruje się.
3 Nie wygląda najlepiej, ale to dlatego, że 10 jego kumpli właśnie się utopiło.
4 Resztki grupy szturmowej zostają odcięte i wyrżnięte.



BROTHEROOD OF NOD

Podczas gdy GDI opiera się głównie na siłach powietrznych i wytrzymałości swoich machin kroczących, siły NOD preferują skrytość i szybkość. Ich główną bronią jest psychologia, gdyż przeciwnik nigdy nie ma pewności, że poznał ich intencje.



CYBORG
Reagująca również na imię „Arnie", a z głosu przypominająca pewnego austriackiego kulturystę, jednostka ta jest odpowiednikiem ciężkiej piechoty. Nawet po utracie obu nóg, cyborgi nie zaprzestają ataku.



SUBTERRANEAN APC
Jest doskonałym rozwiązaniem w przypadku zbytniego zagęszczenia na polu bitwy. Kopiąc tunele pod ziemią potrafi wyłonić się w dowolnym punkcie. Zatrzymują go jedynie bazy z betonowymi płytami.



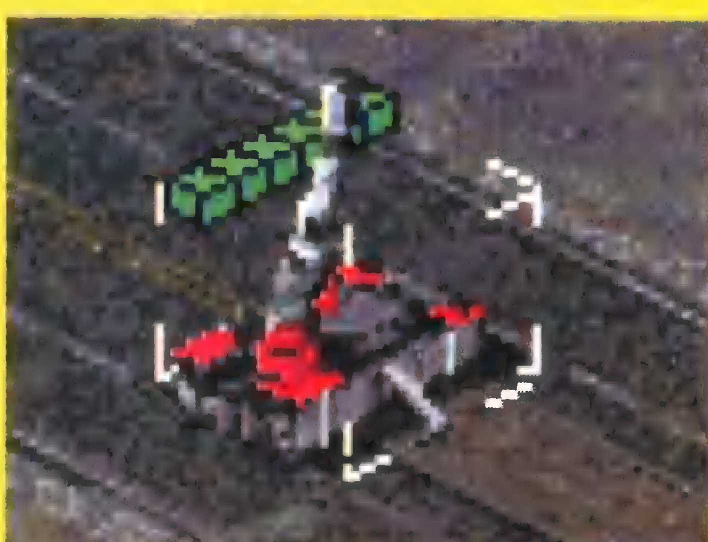
ATTACK CYCLE
Powrót starego motocykla zwiadowczego z C&C. Ten szybki zwiadowca jest wyznawcą taktyki ucieczki przed walką. Nadaje się do badania mapy, ale nie należy wdawać się nim w żadne potyczki.



TICK TANK
Lekki czołg, który zapewnia sobie osłonę w łonie Matki Ziemi. Jeżeli znajdzie chwilę czasu wkopie się w ziemię, przekształcając się tym samym w efektywną wieżyczkę artyleryjską.



STEALTH TANK
Maskuje się generowaną przez siebie osłoną. Jednak chcąc strzelać, musi zrzucać osłonę. Mimo to stanowi doskonałą broń, gdyż umożliwia przygotowanie dużej ofensywy w całkowitej tajemnicy przed wrogiem.



ARTYLERIA
Nietypowe dla lekkich sił NOD mocne uderzenie. Platforma artyleryjska jest bardzo niszczycielską bronią. Strzela jedynie z miejsca, ale ma ogromny zasięg i może prowadzić automatyczny ostrzał.



REPAIR BOT
NOD-owski odpowiednik medyka, ale ponieważ Braterstwo nie dba o ludzkie życie, Bot pomaga jedynie cennym pojazdom. W swojej strefie patrolowej będzie dokonywał napraw w sposób automatyczny.



HARPY
Lotnicze ramię NOD. Ten lekki latający pojazd szturmowy nadaje się do atakowania piechoty i innych lekkich pojazdów. Najlepiej sprawuje się w stadach, co świadczy o jego tchórzliwej naturze.



BANSHEE
Pojawienie się tego nietoperzopodobnego pojazdu może psychicznie zniszczyć przeciwnika, podczas gdy jego plazmowe działo zajmie się stroną fizyczną. Specjalizuje się w atakach na bazy.



CYBROG COMMANDO
Odpowiedź NOD na Tanyę. Ten silikonowy maniak jest jednoosobową armią. Swoim chaingunem rozwala piechotę, a miotaczem ognia niszczy budynki. Można mieć tylko jednego takiego w armii.



MUTANT HIJACKER
Ma paskudną mordę, ale wspaniałą umiejętność pozwalającą mu na przejmowanie kontroli nad pojazdami wroga. Podobnie jak w przypadku komandosa, można mieć tylko jednego takiego w armii.



DEVIL'S TONGUE FLAME TANK
Drąży pod ziemią i strzela ogniem. Nagłe pojawienie się dziesięciu takich jest bardzo nieprzyjemne - oczywiście z punktu widzenia GDI. Preferuje ostrzeliwanie piechoty i budynków.

dokonał Westwood. Widać też, czego nie zrobił, a mianowicie nie zrewolucjonizował gatunku czy też chociażby serii „C&C". Każdy, kto miał do czynienia z „Red Alertem" wejdzie w grę z marszu. Interfejs praktycznie się nie zmienił, wiele jednostek towarzyszy nam od samego początku, a „mgła wojny" nadal snuje się nad znajomym izometrycznym krajobrazem. Niewątpliwie znajdą się gracze, którym to już się znudziło, ale tych, którzy nigdy nie grali w C&C na pewno zadziwi militarny potencjał „Tiberian Sun". Chociaż uparta niechęć Westwood do wprowadzania innowacji, jak chociażby listy rozkazów, może nieco irytować, to jednak niezwykła przystępność sprawia, że prowadzenie walki staje się zaskakująco proste w porównaniu z ogromną złożonością „Warzone 2100" czy nawet „Total Annihilation". Dlatego też zamiast zaprojektować setki jednostek, które w rezultacie i tak okazują się takie same, autorzy skoncentrowali się na dokładnym wyważeniu mniej niż 20 jednostek dla każdej ze stron, razem z misjami, w których występują. To jest tajna receptura „Tiberian Sun". Każda misja stawia przed nami nowe wyzwania. Nie wystarczy na przykład jedynie gromadzić Tiberium, skonstruować hordę czołgów i jednym uderzeniem pokonać przeciwnika. Poszczególne mapy są zbyt dobrze zaprojektowane. Królowa Paranoja jest naszą nieodłączną towarzyszką, kiedy zmagamy się z nachodzącymi nas wątpliwościami. „To nie wystarczy", szepcze w ucho. „Potrzebujesz więcej Tiberium". Czy mamy otoczyć naszą bazę nieprzebytą zaporą instalacji Firestorm, czy też wybudować więcej Mechów i zaatakować przeciwnika? Nigdy nie mamy pewności i jesteśmy dręczeni rozterkami. A każda większa potyczka rodzi wątpliwości, czy drobny błąd nie przekreśli naszych szans. To jest doskonałe.

Królowa Paranoja jest naszą nieodłączną towarzyszką.



(Dół) Railgun potrafi przebić wiele celów.



W KRAJU NOD

Pełnia szczęścia to rozległa baza chroniona przez laserowe działo. Można tu wznieść nie więcej niż 22 struktury, włączając w to betonowe płyty niwelujące wysiłki kopaczy i tunelarzy. Oto kilka najciekawszych.

1 STEALTH GENERATOR
W zgodzie z normami przyzwoitości, generator maskuje wszystkie jednostki i budynki na dużym obszarze. Własny ogień, dywersanci oraz przerwy w zasilaniu powodują utratę osłony.

2 MISSILE SILO
Strzela chemicznymi rakietami (produkowanymi z odpadów Tiberium) w dowolny punkt mapy. Każde uderzenie powoduje powstanie ślicznej zielonej chmury i śmierć znajdujących się w pobliżu piechurów.

3 OBELISK OF LIGHT
Najbardziej niesamowity przedstawiciel statycznej obrony w grze. Obelisk sieje zniszczenie wśród wszystkich napastników urokliwymi wiązkami laserowego ognia. Jedyna nadzieja to zniszczenie otaczających go stacji energetycznych i odcięcie prądu.

4 EMP CANNON
Odpalane jak nuklearne pociski w Red Alercie, działo EMP na krótki czas unieruchamia wrogie pojazdy, stwarzając doskonałą okazję do sprzątnięcia ich kilkoma Tick Tankami.





(Góra) Dużo dymu szkodzi zdrowiu.

HAND OF NOD
ENGINEER
TIBERIUM SILO
CYBORG
NOD RADAR
HARVESTER
NOD WAR FACTORY
TICK TANK
LASER
ATTACK BUGGY

Ta doskonałość w dużej mierze wynika z podziwu godnego zaprojektowania leveli, gdzie wyraźnie nagradzana jest śmiałość. Jeżeli potrzebujemy więcej Tiberium, będziemy musieli wydrzeć je przy pomocy czołgów prosto z gardła wroga. Jeżeli zdecydujemy się na gromadzenie zapasów, timer misji szybko zmusi nas do wykazania większego zdecydowania. A nie ma nic bardziej ekscytującego niż ukończenie misji na sekundę przed upływem czasu. Lub też bardziej irytującego niż porażka wynikająca z braku tej jednej sekundy. Krótko mówiąc Westwood postarał się o to, byśmy ciągle balansowali na krawędzi katastrofy, działając stale pod ogromną presją.

Niespodziewane wydarzenia potrafią zmienić przebieg bitwy. Możemy gładko zdążać do sukcesu pod opiekuńczymi skrzydłami bogini zwycięstwa, kiedy nagle przeciwnik podejmuje próbę ucieczki korzystając z nieoczekiwanego przybycia statku transportowego. Nagle sytuacja ulega diametralnej zmianie i musimy wytężyć wszystkie siły, aby uniknąć zawstydzającej porażki. Jeżeli jednak zachowamy zimną krew, z pewnością pojawi się rozwiązanie najtrudniejszego nawet problemu. W jednej z misji, na przykład, nasze ograniczone siły stają twarzą w twarz z koszmarnym zgrupowaniem wieżyczek artyleryjskich. Atak frontalny nie ma więc szans powodzenia, a nie widać żadnej innej opcji. Nagle jednak zauważamy wrak pojazdu blokujący opuszczony skład pociągu na wzgórzu nad wieżyczkami. Rozwalamy pojazd i możemy podziwiać destrukcyjną siłę rozpędzonych wagonów.

Misje w kampaniach pełne są takich rozgrzewających krew w żyłach incydentów, dzięki czemu gra zachowuje świeżość, mimo że



Miłe dla oka efekty chemicznego ataku.

MROŹNE PRZYJĘCIE

Należy uważać na białe mapy. Pokryte śniegiem budynki może i wyglądają ładnie, ale „Tiberian Sun" to nie alpejski kurort. Zamarznięte rzeki kuszą łatwością przeprawy, ale natychmiast stają się mniej przyjazne, kiedy lód załamuje pod naszymi czołgami. Pierwsze kilka zazwyczaj przeprawia się bez problemów, ale ciężar całego konwoju spowoduje powstanie wielkich szczelin. Nawet jeżeli szybko zamarzną, to szybko utworzą się nowe.



GLOBAL DEFENCE INITIATIVE

Siły GDI są bardziej konwencjonalne niż NOD, ale za to bardziej elastyczne. Tytany i Mammothy dominują na ziemi, a Orki władają niebiosami. Oto krótka parada niektórych jednostek.



JUMP JET INFANTRY
Skaczące niczym pchełki oddziały mogą zaskoczyć przeciwnika przeskakując nad umocnieniami linii frontu i atakując cele na tyłach. Potrafią zapewnić ochronę przeciwlotniczą. Wrażliwe na ostrzał rakietowy NOD.



AMPHIBIOUS APC
Przewozi pięciu piechurów po ziemi i po wodzie, więc doskonale nadaje się do przerzucania sił przez naturalne bariery wodne, których wróg nie strzeże. Często używane w roli szybkich zwiadowców.



WOLVERINE
Ci opancerzeni żołnierze są szybcy i dobrze uzbrojeni oraz potrafią postawić zaporę ogniową, która co prawda odbija się nieszkodliwie od pojazdów, ale kosi piechotę niczym żyto.



TITAN
Najbliższa czołgowi jednostka w arsenale GDI. Ten Mech jest bardzo wszechstronny. Szczególny zachwyt wzbudza szybkostrzelność i kojący dla uszu odgłos chainguna.



HOVER ROCKET M-LAUNCHER
Ta wyrzutnia jest bardzo szybkostrzelna. Chociaż nie posiada takiej siły destrukcyjnej jak artyleria NOD, to jednak jest bardziej ruchliwa i dzięki poduszce powietrznej potrafi pokonywać przeszkody wodne.



DISRUPTER
Chyba najładniejszy efekt ostrzału w „TS". Disrupter łapie ofiarę w zielonym promieniu „harmonicznego rezonansu". Najbardziej skuteczny przeciwko celom statycznym, to znaczy wrogim budowlom.



ORCA FIGHTER
Standardowy myśliwiec C&C. Po starcie automatycznie zacznie zasypywać pociskami cel, po czym wróci do bazy, by uzupełnić amunicję. Najlepiej czuje się w dużych stadach, złożonych z min. 6 jednostek.



ORCA BOMBER
Wolniejszy od myśliwca, ale mogący przenosić więcej uzbrojenia. Głównym celem bombowca są budynki, podczas gdy myśliwce zaprzątają uwagę obrony przeciwlotniczej.



ORCA CARRYALL
Często widoczny przemykający się skrajem mapy chcąc uniknąć ostrzału baterii przeciwlotniczych. Flota transportowców potrafi zrzucić jednostki w środek bazy nieprzyjaciela. Nadaje się do zaskakujących ataków.



MOBILE SENSOR ARRAY
Ruchoma stacja nasłuchowa nie strzela, ale odgrywa ważną rolę przy obronie bazy, gdyż pozwala śledzić poczynania wyposażonych w osłony czołgów Stealth oraz pojazdów atakujących spod ziemi.



GHOST STALKER
Potrafi samodzielnie zniszczyć całą armię. Pociski jego railguna przebijają kilka pojazdów jednocześnie, przechodząc przez nie jak nóż przez papier. Szkoda, że można mieć tylko jednego.



MAMMOTH MK II
Mammothowi wyrosły nogi. Całe cztery, dzięki czemu upodobnił się do machin kroczących AT-AT. Można mieć tylko jednego na składzie. Wyposażono go w działka przeciwlotnicze oraz potężne działo główne.

podstawowe cele poszczególnych misji wyglądają bardzo znajomo. Żywiej wygląda również pole bitwy dzięki licznym kosmetycznym zabiegom. Na przykład dokładnie widać przerażenie na twarzach cywilów, kiedy dostają się pod ostrzał żołnierzy. Cyborgi NOD tracą nogi, ale nie zaprzestają walki, pełzając dopóki nie znajdą Tiberium, które pomoże im się zregenerować. Reflektory omiatają tereny baz; żołnierze szukają schronienia przed ostrzałem, a eksplodujące pojazdy zapalają wszystko wokół, łącznie ze swoimi pasażerami. A na dodatek interaktywny teren często ma wpływ na przebieg niektórych bitew. Chociaż efekty atmosfe-

W bitwach większe szanse mają błyskotliwi dowódcy.

ryczne i zdradziecka lodowa kra nie są tym typem żyjącego terenu, na który liczyliśmy, deformowalne urwiska (które krótki artyleryjski ostrzał potrafi przemienić w dogodne dla czołgów autostrady) współtworzą dodatkowy poziom taktycznych rozważań.

Jednakowoż użycie zamiast wieloboków grafiki opartej na voxelach ma swoje minusy. Teren co prawda wygląda wspaniale, ale same jednostki sprawiają wrażenie dosyć prymitywnych, cierpiąc z powodu typowej dla voxeli wady - dużo szczegółów, ale kanciasty wygląd. Ich animacja pozostawia czasami nieco do życzenia. Samoloty podskakują w powietrzu zamiast łagodnie szybować, a pojazdy lądowe zdają się tracić kontakt z podłożem. Jednak te graficzne niedostatki nie przeszkadzały mi w czasie wypełniania kolejnych misji, a co najważniejsze nie będą przeszkadzały posiadaczom słabszych pecetów. Przyjazne niezbyt szybkim procesorom voxele pokazują swoje zalety w bitwach multi-player, kiedy do ataku ruszają całe armie. Tam, gdzie „Kingdoms" pada w czasie ataków na dużą skalę na kolana, „Tiberian Sun" pomyka płynnie. No, chyba że liczba uczestniczących w starciu jednostek przekroczy wszelkie proporcje. Same bitwy



Saperzy potrafią teraz zajmować budynki bez uprzedniego ich demolowania.



Tiberian Sun brzmi nawet lepiej niż wygląda, a to za sprawą fantastycznych odgłosów broni i eksplozji.

Z WIZYTĄ U GDI

Każdy chyba zgodzi się ze stwierdzeniem, że nigdy dość zabezpieczeń. Oprócz więc patrolowych czołgów, GDI dysponuje najnowszymi osiągnięciami techniki w dziedzinie urządzeń przeciwwłamaniowych.

1 FIRESTORM DEFENCE EMITTERS
Oferujące niemal całkowitą nietykalność pole siłowe stanowi najmocniejszy element defensywny w Tiberian Sun. Niestety, nic w życiu nie jest niezawodne i osłona co jakiś czas musi wyłączyć się i zregenerować zapas energii. Zazwyczaj dzieje się to w najmniej odpowiednim momencie.

2 HUNTER SEEKER CONTROL
„Kontrola" chyba nie jest tu najszczęśliwszym słowem. Urządzenie to wypuszcza chmary „czyścicieli" pola walki w postaci niewielkich robotów, które przyczepiają się do pierwszego napotkanego pojazdu i ulegają autodestrukcji.

3 ION CANNON CONTROL
To dodatkowe wyposażenie budynku przywołuje satelitarny promień śmierci - olbrzymią wiązkę laserową, która niszczy wszystko.

4 COMPONENT TOWERS
Co trzy głowy, to nie jedna, jak demonstruje to urządzenie. Wyrzutnia SAM rozprawia się z atakami powietrznymi, działko Vulcan kosi piechotę, a wyrzutnia rakiet odpiera ataki zmechanizowane.



przypominają swoim charakterem te z „Red Alerta", z tym wyjątkiem, że autorzy maksymalnie zrównoważyli możliwości poszczególnych jednostek. Liczba super-jednostek, jak na przykład Komandosi czy też czołgi Mammoth Mk II, została ograniczona do jednej na armię (to znaczy nie można wyprodukować następnej, jeżeli poprzednia nie została zniszczona), a gracz może tylko raz skorzystać z przyspieszenia produkcji, bez względu na to ile fabryk jest w grze. Trudno jest stwierdzić to ze stuprocentową pewnością, ale czasy pancernych blitzkriegów przeminęły i obie armie w większym stopniu korzystają z subtelniejszych form prowadzenia działań wojennych. NOD dysponuje dużą liczbą maskowanych i drążących pod ziemią jednostek (może też zamaskować bazę), przez co nie zawsze wiadomo gdzie się czają, podczas gdy GDI koncentruje się na siłach powietrznych, mających możliwość przerzucania saperów i Mechów za linię frontu. Wszystko to sprawia, że w bitwach większe szanse mają błyskotliwi dowódcy, a nie neandertalczycy, którzy usiłują rozstrzygnąć losy potyczki brutalnym natarciem siłami pancernymi (w jednej z bitew mój przeciwnik zneutralizował mojego Mammotha GDI przy pomocy działa EMP NOD, a następnie wysłał mutanta, który przejął nad nim kontrolę i zaczął atakować moje siły).

Bezmodemowych graczy z pewnością ucieszy wiadomość, że Sztuczna Inteligencja „C&C" poczyniła ogromny krok naprzód. Co prawda daleko jej jeszcze do doskonałości, ale przynajmniej nauczyła się, że nie warto rzucać wojsk w strefę ostrzału, kiedy straty osiągają zatrważające rozmiary. Komputer nie jest co prawda nazbyt agresywny, więc najlepszym sposobem na wywołanie tytanicznej bitwy jest zmierzenie się z czterema komputerowymi przeciwnikami na dużej mapie potyczkowej (Skirmish Map), szczególnie jeżeli została doskonale zaprojektowana. Nie ma nic bardziej ekscytującego niż dołączenie do garstki bohaterskich obrońców niestrudzenie odpierających kolejne fale ataków ze strony fanatycznych napastników...

Fanatyzm zresztą jest czymś, co autorom z Westwood na pewno nie jest obce, wziąwszy pod uwagę fakt, że poświęcili trzy lata na dopracowywanie gry. Nie odeszli co prawda od formuły „C&C", ale ten niewielki krok został dokładnie przemyślany, przynosząc nam to co najlepsze pod względem zaprojektowania jednostek i kampanii.

A co najważniejsze, „Tiberian Sun" obudził na nowo magię „Command & Conquer". Wszyscy, którzy tak długo czekali, z pewnością nie będą rozczarowani. **MARK DONALD**

ZAPOMNIANI

Mgła tajemnicy okrywająca Tiberian Sun wywołała mnóstwo plotek na temat Zapomnianych - pojawiającej się w grze trzeciej armii. Składająca się ze zmutowanych przez Tiberium zielonkawych osobników. Sterowana komputerowo armia zarówno pomaga, jak i przeszkadza w trakcie kampanii. Ciekawe jest to, że czasami pojawiają się w zmodyfikowanych pojazdach z „Red Alerta". Rzadko pojawiają się w większych zgrupowaniach, ale są posiadaczami naszej ulubionej broni - szturmowego wozu kempingowego.

Za: Cudownie prosty RTS, pełen świetnych kampanii, godny spadkobierca „C&C".

Przeciw: Nie jest rewolucją w gatunku. Zbyt podobny do „Red Alerta".

Zwycięstwo Westwood w wojnie RTS-ów. Stańcie po ich stronie i zasiądźcie do gry.

WERDYKT 92%

ALTERNATYWNE ■ Warzone 2100 93% ■ Dungeon Keeper 2 92%

F-22 LIGHTNING III

Mający zastąpić starzejącego się F-15 Strike Eagle, F-22 jest najnowocześniejszym amerykańskim myśliwcem taktycznym. Ma ktoś ochotę na próbny lot?

- Wydawca: **Novalogic**
- Producent: **Novalogic**
- Premiera: **Wrzesień**
- Cena: **169.00**
- Dystrybucja: **Mirage**
- Strona WWW: **www.novalogic.com**
- Wymagania: **Pentium, 32MB RAM**



W zestawie misji „F-22 Lightning III" znajdują się zarówno proste patrole, ostrzały celów naziemnych, tradycyjne bombardowania sterowanymi laserowo bombami oraz misje osłonowe.



Nie będąc wyposażonym w pociski powietrze-ziemia, F-22 musi polegać na sterowanych systemem GPS bombach JDAM oraz niekierowanych, ale bardzo silnych „głupich bombach".

Wspaniała, doskonale animowana eksplozja nuklearna z błyskiem, falą uderzeniową oraz pomarańczową chmurą w kształcie grzyba.



Dzięki zewnętrznym kamerom możemy podziwiać rezultaty naszych akcji.

PRZEDSTAWIAMY F-22

No cóż, tak uwielbiane przez niektórych statystyki... F-22 ma 62 stopy i 1 cal długości, 16 stóp wysokości oraz rozpiętość skrzydeł 44 stopy i 6 cali. Napędzany jest dwoma turbinowymi silnikami Pratt & Whitney F119-PW-100, które umożliwiają osiągnięcie szybkości 1,5 Macha. Może przenosić ograniczoną ilość uzbrojenia, na które składają się rakiety AIM-120 AMRAAM, AIM-9X Sidewinder oraz półtonowe bomby Mk 83 JDAM. Działko 20 mm M61A2 uzupełnia uzbrojenie ofensywne. Wyposażony jest również w zintegrowany system obronny pozwalający na wystrzeliwanie zakłócaczy w postaci pakietów folii i flar.

Jeżeli ktoś zadał już sobie trud stworzenia symulatora lotu, warto to powtórzyć, i to nie jeden raz. Każde nowe wcielenie może być lepsze, mieć jeszcze ciekawszą grafikę i oferować większe bogactwo opcji niż poprzedniczka. Można więc śmiało założyć, że trzecie wcielenie znakomitego „F-22 Lightning" firmy Novalogic będzie ulepszoną, bardziej dopracowaną wersją poprzedniczki - „F-22 Lightning II".

I tak właśnie jest. Kiedy „F-22 Lightning II" miał cztery kampanie, następca ma sześć. Tam, gdzie numer dwa czarował nas szczegółową grafiką terenu, numer trzy jeszcze bardziej zwiększa liczbę szczegółów i dodaje realistyczne warunki atmosferyczne. A tam, gdzie ostatnio opcje multi-player umożliwiały potyczki przez kabel szeregowy, modem lub ośmioosobowe walki sieciowe, „F-22 Lightning III" oferuje dostęp do internetowego serwera Novaworld (gdzie do 128 graczy może z ponaddźwiękową szybkością toczyć podniebne pojedynki.) Wszędzie gdzie spojrzymy, engine gry jest znacznie lepszy od swojego poprzednika. Napisany od początku „F-22 Lightning III" jest prawdopodobnie najlepszym obecnie dostępnym symulatorem lotu przeznaczonym nie tylko dla profesjonalistów. Seria „F-22 Lightning" została zaprojektowana z myślą o początkujących adeptach sztuki latania. I chociaż grafika może wywołać obfity ślinotok, a sama gra zawiera typowy zestaw opcji symulatora lotu, sama rozgrywka jest bardzo wciągająca, nie będąc jednocześnie zbyt skomplikowaną. Tym, co uderza nas od samego początku, jest przypominająca bardziej grę zręcznościową atmosfera, do tego podkreślona cieniutkim, zaledwie 38-stronnicowym podręcznikiem prostota oraz uproszczony system kontroli nad samolotem. W wyniku tych udogodnień „F-22 Lightning III" nie dorównuje hiper-realizmowi takich gier jak na przykład „Falcon 4.0", ale nigdy nie miał takich aspiracji. Jeżeli współczesne symulatory lotu wydają się komuś zbyt skomplikowane, to ten osiąga właściwe proporcje pomiędzy modelowaniem odpowiedniej liczby nitów na kadłubie i zaoferowaniem nam gry, w którą gra się z taką samą przyjemnością, z jaką się ją ogląda.

Oprócz sześciu kampanii, których akcja rozgrywa się w typowych punktach zapalnych (Sudan, Syria, Algieria, Rosja, Indonezja i Filipiny) znajdziemy tu zróżnicowany wybór pojedynczych misji, których zadaniem jest przetestowanie naszych umiejętności -

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „F-22 Lightning III", będzie działać na Twoim PC.

Komputer Testowy: **P166, 32 MB RAM, brak karty 3D**



Werdykt: Wygląda dosyć płasko, ale software'owy engine i tak nieźle się sprawuje.

Komputer Testowy: **P233, 32 MB RAM, Voodoo 1 (4 MB)**



Werdykt: Karta 3D czyni cuda. Wszystko wygląda lepiej i pozwala uzyskać przyzwoitą szybkość ok. 25 klatek na sek.



F-22 Lightning III dobrze równoważy realizm i emocjonującą akcję.



CZAS NA DYSKRECJĘ

F-22 jest samolotem typu „stealth", co minimalizuje jego charakterystykę radarową. Po zauważeniu wroga wystarczy włączyć własny radar, żeby zidentyfikować przeciwnika i odpalić pociski. Po rozprawieniu się z intruzem możemy wyłączyć radar.



Do dyspozycji mamy sześć kampanii, bogate uzbrojenie, a pomocą służą skrzydłowi i samoloty radarowe AWACS.



MAPY, STATYSTYKI I OPCJE

Chociaż, nie są tak piękne jak widoki podczas lotu w wersji zakcelerowanej, to niemniej są bardzo ważne.



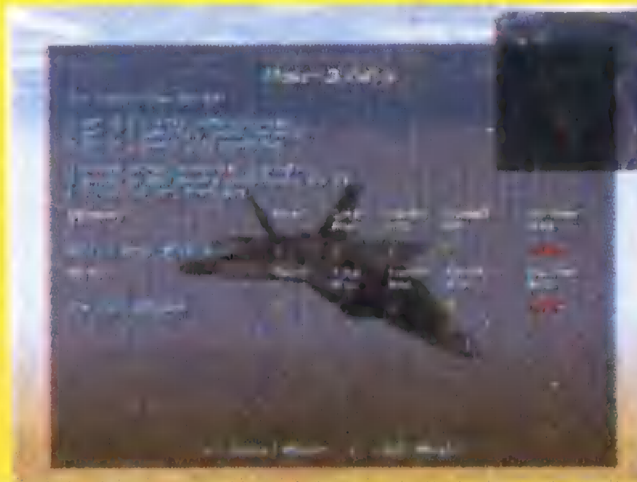
Możemy dowolnie skonfigurować zestaw swojego uzbrojenia. Pamiętajcie: przed zrzuceniem taktycznej głowicy jądrowej należy uzyskać zgodę kogoś dorosłego.



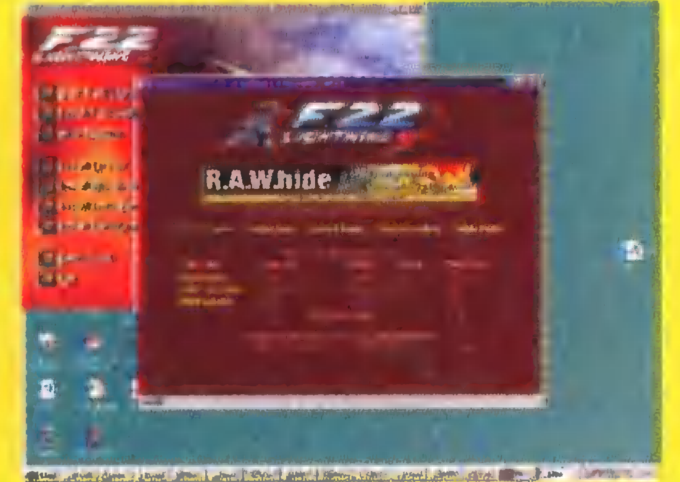
Orientację w elektronicznym teatrze wojny można poprawić przełączając się pomiędzy „rzeczywistością" i komputerowym minimalizmem mapy pokładowej.



Chociaż 90% czasu przyjdzie nam spędzić spoglądając na HUD, warto czasami rzucić okiem na wielofunkcyjne wyświetlacze (MFD) naszego samolotu F-22.



Po każdej misji prezentowane są wszystkie sukcesy misji w stylu „X-Winga" - jakie cele zostały osiągnięte, ile samolotów zostało zestrzelonych i tak dalej.



Jeśli samoloty sterowane przez komputer stanowią zbyt małe wyzwanie, wystarczy połączyć się modem z serwerem Novaworld i można powalczyć z kumplami.

od eskortowania innych samolotów po naloty bombowe. Absolutnych nowicjuszy i tych, którzy nie są jeszcze zaznajomieni z nowoczesną awioniką Lockheed Martina F-22 pierwsze misje poprowadzą gracza za rączkę przez lotnicze ABC. Po podstawowym szkoleniu następuje kilka prostych misji typu powietrze-powietrze i powietrze-ziemia, których uwieńczeniem jest misja wymagająca od nas precyzyjnego zrzucenia Taktycznej Bomby Termonuklearnej. Jeżeli szybko zdążymy zawrócić po zrzuceniu bomby, będziemy mogli podziwiać oślepiający rozbłysk oraz ogromną chmurę w kształcie grzyba.

Pomimo niewielkiej objętości podręcznika, podstawowy sposób rozgrywki „leć i walcz" pozostał bez zmian. Nowicjuszy ucieszą opcje „auto" (auto-lądowanie, auto-startowanie oraz - dzięki Bogu - auto-tankowanie w powietrzu), podczas gdy weterani symulatorów lotu z pewnością rozpoczną od poszukiwania nowinek. Szczególnie uraduje ich tryb multi-player. Został on nadzwyczaj wzbogacony dzięki ustawieniu dedykowanego serwera internetowych rozgrywek Novaworld, który między innymi wykorzystuje technologię Voice-Over-Net (system, dzięki któremu możliwe jest prowadzenie rozmów w czasie rzeczywistym z innymi graczami). Nowe efekty pogodowe dodają więcej realizmu pięknie przedstawionemu światowi gry.

Pomijając nieco uproszczoną naturę modelu lotu, nie ma tu wiele powodów do narzekań. Doskonale zaprojektowany i skonstruowany „F-22 Lightning III" łączy przystępność z rozbudowaną fabułą, która powinna zadowolić najbardziej wymagających pilotów.

A jeżeli akcja nie zawsze jest tak szybka, to winą należy obarczyć „naturę" współczesnych walk lotniczych. Można więc latać śmielej używając w powietrznych pojedynkach działek lub bombardując z absurdalnie niskiego pułapu. Można też latać tak jak prawdziwi piloci, unikając wykrycia tak długo, jak to tylko możliwe i niszcząc wrogów z dużej odległości celem zminimalizowania ryzyka. Oczywiście pierwsze podejście dostarcza lepszej zabawy, ale stanowi to kolejny dowód wszechstronności najnowszego symulatora Novalogic, uwzględniającego różne style gry.

DEAN EVANS



Repertuar pogodowy gry obejmuje deszcz, śnieg, grad i silny wiatr.

Za: Doskonały symulator lotu dla każdego. Wspaniale zaprojektowany. Wciągający.

Przeciw: Szwankuje realizm. Niewiele zmieniony w porównaniu z poprzednikiem.

Firma Novalogic kontynuuje pasmo sukcesów ulepszoną pod każdym względem kontynuacją świetnej gry.

WERDYKT 89%

ALTERNATYWNE Falcon 4.0 **91%** | Total Air War **92%**

KINGPIN LIFE OF C

Jeśli podczas gry w „Kingpin" chciałbyś się kierować zasadami „Nie rób drugiemu co tobie niemiłe" i „Kochaj bliźniego swego...", to przegrałeś już na początku.



BYLE TYLKO PRZEŻYĆ

Przetrwanie w świecie „Kingpina" nie jest łatwe. Zaczynasz pobity, z rurką w łapie i bez żadnej ochrony.



Potem zbierasz lub dokupujesz nowe uzbrojenie, pancerze i jesteś gość.



Niestety, tylko do momentu gdy nie wpadniesz w większą zadymę. Wtedy nawet mocna zbroja i pieniążki Cię nie uratują, musisz użyć silnej broni i dużo uciekać przed strzałami przeciwników.





Tych gostków możesz wynająć aby chronili Cię.

Oto jeden z Bossów, nigdy go nie zabijesz!

- Wydawca: **Interplay**
- Producent: **Xatrix**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **169.00**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.xatrix.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D**

Jest to jedna z pierwszych gier na PC, która przenosi Cię w świat przestępczy największego kalibru. Gier FPP na rynku jest obecnie bardzo dużo, więc aby czymś zaskoczyć gracza, firmy chwytają się różnych trików: dodają ciekawą fabułę, pozwalają na większą interakcję z napotkanymi postaciami, szokują oprawą audio-wizualną, gorszą niecodziennymi scenami itp.

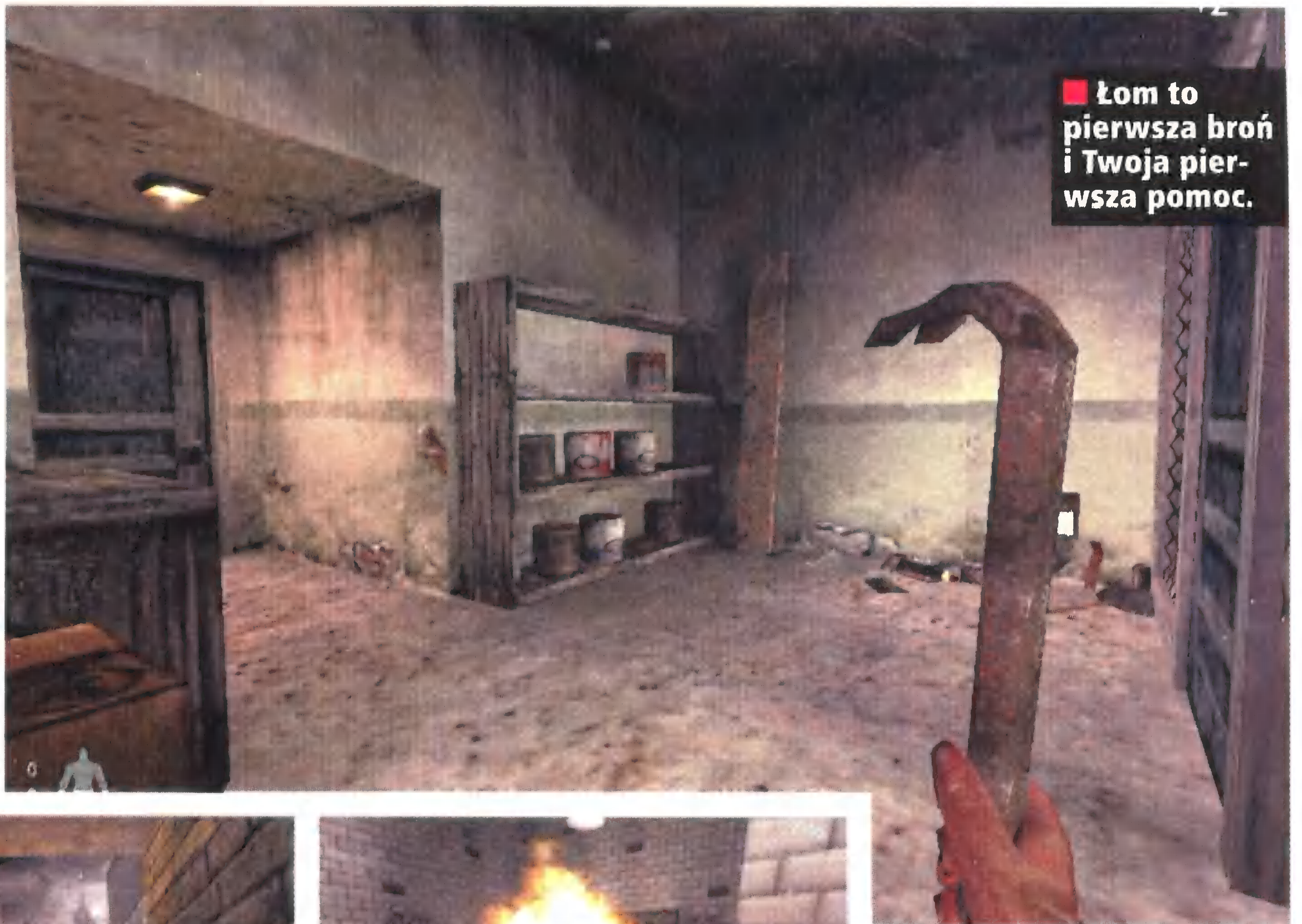
Firma Xatrix postawiła na wszystkie te chwyty i stworzyła grę naprawdę niesamowitą. Zanim jednak spojrzysz na ocenę, przeczytaj recenzję, a dowiesz się dlaczego.

PROHIBICJA

Wydawać by się mogło, że fabuła w grach tego typu jest sprawą drugorzędną i nie odgrywa większego znaczenia. Nic bardziej mylnego. Już „Half-Life" udowadnia, że wplatając strzelanie w logiczną i spójną historię, można stworzyć grę wielką, szczególnie, jeśli jest ona nastawiona na tryb single-player. Podobnie jest w „Kingpinie". Wcielamy się w postać miejscowego opryszka, który po ciężkich i bolesnych przejściach musi położyć kres władzy pewnego wysoko postawionego bandziora (tytułowy Kingpin). Akcja rozgrywa się w Ameryce lat 30. podczas jednego z „najciemniejszych" okresów w historii tego kraju. W kraju obowiązuje prohi-

RIME



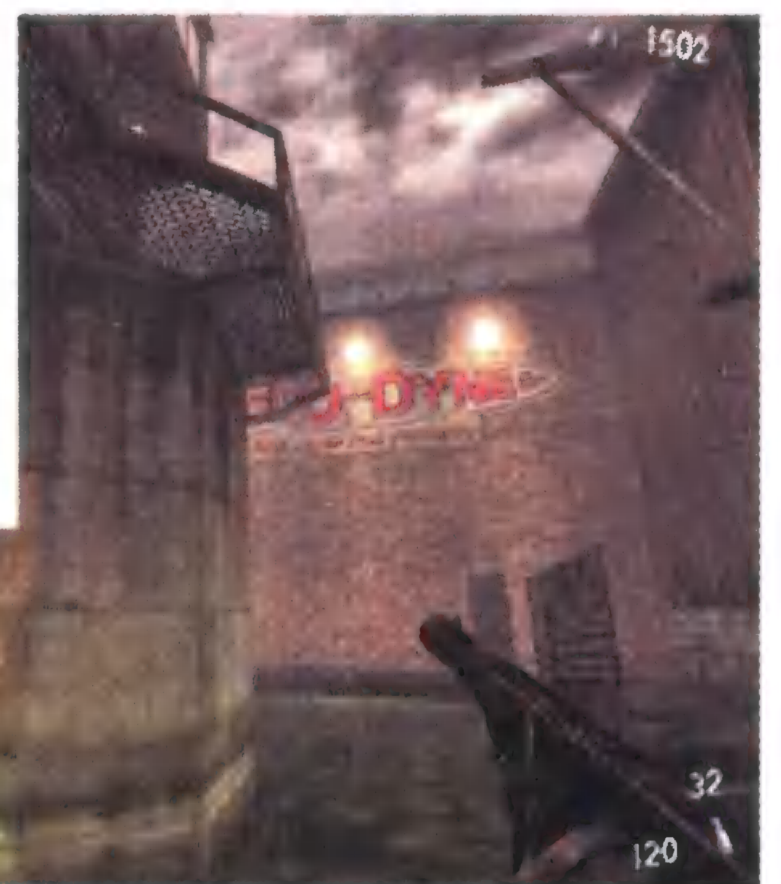


Łom to pierwsza broń i Twoja pierwsza pomoc.









OGRANICZENIA SYSTEMOWE

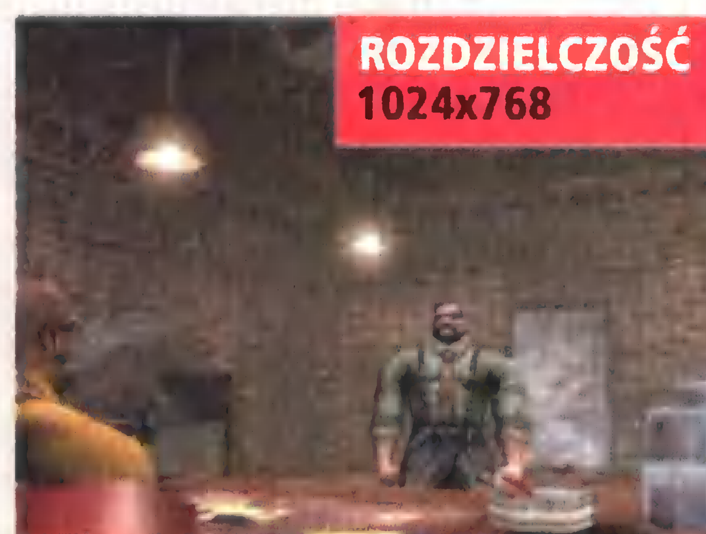
Jak „Kingpin" będzie działał na Twoim PC?

■ Komputer Testowy: **P200, 32 MB RAM, Voodoo 1**



Werdykt: Absolutne minimum, można raczej pooglądać krajobrazy, bo gra się mało przyjemnie.

■ Komputer Testowy: **PII 300, 64 MB RAM, Voodoo 2**



Werdykt: Choć będziesz musiał zredukować to i tamto, to zabawa będzie przyjemna.

bicja, w miastach rządzą mafiozi i wpływowi gangsterzy, przestępczość wszędzie się szerzy, a policja i urzędnicy są skorumpowani. Początek jest niewesoły - dostajemy „bęcki" w jakimś zaułku, zostajemy bez broni, kasy i ledwo żywi. Przed nami niegościnne miasto i żądza zemsty. W drodze do sprawcy całego zamieszania zwiedzimy kanały, opuszczone ulice, bary i speluny, sklepy z bronią, dworce, fabryki, hale produkcyjne i wiele innych, niezbyt przyjaznych miejsc. Pochwały należą się za naprawdę perfekcyjne wyczucie klimatu, przez co łatwiej się identyfikować nie tylko z postaciami, ale całym otoczeniem.

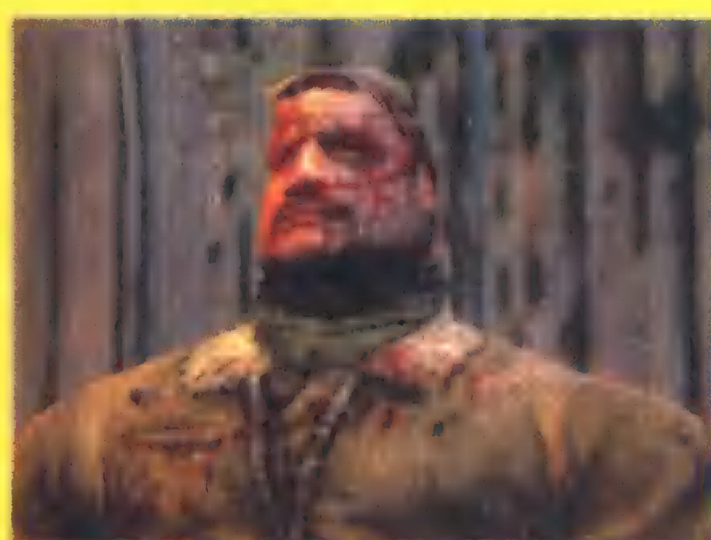
ZBRODNIA

Jak na grę FPP mamy do czynienia z dużą liczbą wątków przygodowych i strategicznych (naprawdę). Zaczynamy tylko z rurką, którą trzeba nieźle pomachać, aby kogoś ubić. Podchodzimy do grubasa i spokojnie z nim rozmawiamy - ten proponuje nam łom za dolara. Dobra, tylko skąd wziąć pieniądze? Podchodzisz do stojącej obok parki i grzecznie pytasz: „Przepraszam, że przeszkadzam, ale czy nie mają państwo pożyczyć jednego dolara?" (naprawdę, w wolnym tłumaczeniu pytasz: Co jest, doktorku?) Odpowiedzią jest: Nie patrz na moją żonę, bo jest nieśmiała i nie mamy drobnych (tak naprawdę: Co się patrzysz sk...nu na moją dz...kę, pie... Cię!) Następnie przystępujecie do wymiany poglądów (sprowadzającej się do wymiany ciosów rurkami po głowach, w wyniku czego małżeństwo kończy martwe u Twoich stóp, a Ty możesz przeszukać ich kieszenie w poszukiwaniu „drobnych"). Teraz grzecznie idziesz do handlarza i kupujesz przydatny gadżecik. Co ty na to, aby odzyskać zainwestowanego dolara, sprawdzając jednocześnie nowo zakupioną broń? Nic nie stoi na przeszkodzie. Takich akcji w grze będzie więcej i

GALARETKOWATE POSTACIE

Jest to jedna z rzeczy, której nie da się uchwycić na screenach, ale postacie z gry dziwnie „falują". Ma to sens, gdy popatrzymy na umięśnione torsy, wydęte brzuszyska i grube łapy, które podczas rozmowy ruszają się, ale dlaczego falują nietypowe miejsca na twarzy i uzbrojenie (łom się fajnie wygina)? Może ze strachu?







zaręczam, że są o wiele bardziej brutalne i wulgarne. Nasz bohater jest pozbawiony skrupułów i nie przejmuje się kolejnymi zabójstwami - w końcu na niego też polują ludzie gangstera. A tych w całej grze jest mnóstwo, uzbrojonych i w różnym stopniu groźnych. Zdarzają się także więksi twardziele wysyłani bezpośrednio przez Kingpina, aby się Ciebie pozbyć, ale jak się okaże oni także będą wąchać kwiatki od dołu. Co jeszcze możemy zrobić z pieniędzmi? Iść do sklepu i zainwestować w nowe bronie (pistolet, shotgun, miotacz ognia, granatnik, rakietnica, dwa rodzaje karabinów maszynowych), dodatki do nich (naboje kwasowe, przystawka magnum, tłumik), amunicję, zbroje i apteczki. Można też wybrać się do miejscowej spelunki, aby wynająć kilku opryszków pomocnych w akcjach - za odpowiednim wynagrodzeniem wejdą z Tobą w najgorszy ogień przeciwnika i nie raz uratują Ci skórę. Co ciekawe, są oni całkiem inteligentni, strzelając w przeciwników, którymi Ty nie możesz się zająć. Kolejną ważną rzeczą jest wspomniany wątek fabularny. Podczas gry spotykamy różne postacie, które proponują nam wykonanie pewnych zadań lub questy do rozwiązania - najczęściej musimy coś dostarczyć, kogoś załatwić lub ochronić. Jak się okazuje, często nie wykonanie jakiegoś zadania kończy się ujrzeniem napisu „Game Over", podobnie jak śmierć w walce. Dlatego ważne jest, aby nie strzelać do wszystkich po-



staci, a tylko do tych, które wyraźnie mają ochotę posłać Cię do piachu. Wracając do zagadek, to nie są one specjalnie trudne, najczęściej masz dokładnie powiedziane do kogo pójść, co zabrać itd. Masz nawet specjalny notesik (pod klawiszem F1), w którym zapisywany jest przebieg Twoich rozmów i ważne rzeczy do zrobienia. Jednym słowem, zagadki dobrze uzupełniają strzelanie, które dzięki temu nie jest monotonną częścią gry.

ORGIA

Nie mam tu na myśli żadnych zdrożnych czynów, ale orgię wrażeń płynących z oprawy audio-wizualnej gry. Pomimo tego, że gra pracuje na enginie „Quake 2", to został on tak zmieniony i dopracowany, że godzinami można podziwiać piękno krajobrazu (a w zasadzie jego „brzydotę"). Przed nami widzimy obskurne slumsy, zaśmiecone ulice, opuszczone i zaniedbane magazyny, brudne stacje i zanieczyszczoną przyrodę. To po prostu zepsuty i przegniły do szpiku kości moloch, w którym ludzie żyją podobnie jak szczury, walcząc ze sobą i nienawidząc się nawzajem. Mimo tego, że gra jest utrzymana w ciemnych, ponurych i przygnębiających barwach, większość akcji dzieje się w nocy lub w budynkach, to grafika potrafi

CHIRURG

Oto jak operowałem pewną panią pistoletem i łomem... Trochę chore, ale gra pozwala na takie rzeczy.



zachwycić. Szczególnie, gdy dysponujemy dobrą kartą 3D i możemy odpalić ją w rozdzielczości 1024x768. Wspaniale ukazane są postacie - można obejrzeć każdy szczegół ich stroju, nawet takie naturalistyczne, jak ślady po strzykawkach u niektórych kobiet, wymyślne tatuaże, kolczyki i blizny. Naprawdę przerażająco wyglądają walki - na ciałach pojawiają się rany, z których leje się krew i pozostawia czerwone ślady na podłodze i ścianach, podpaleni miotaczem biegają i wyją z bólu klnąc niemiłosiernie. Posunięto się nawet do tego, że każdy z przeciwników składa się z 15 części, w które możesz strzelać powodując różne obrażenia (celny strzał w głowę kończy się natychmiastowym zejściem - gościowi eksploduje głowa, z szyi wypływa strumień krwi, a pacjent powoli opada na kolana, a potem na ziemię). Strzał z bazooki lub granatnika w grupkę wrogów kończy się efektowną fontanną latających członków i lepkimi od krwi ścianami. Do tego świetna animacja i ruchy postaci - ich gesty, mimika i wygląd najgorszych szumowin powodują gęsią skórkę na plecach. Nie gorzej jest z udźwiękowieniem. W tle przygrywają utwory napisane przez znaną amerykańską grupę rapową, Cypress Hill, które są świetnie wkomponowane w atmosferę tamtych czasów, ponadto realistyczne odgłosy ulicy i walk, a skończywszy na ścieżce dialogowej, która jest jedną z najbardziej oryginalnych, a jednocześnie najbardziej



Gdy skończy Ci się kasa, skrój pijaczka.

kontrowersyjnych w historii gier komputerowych. Tylu bluzgów nie słyszałem jeszcze w żadnym filmie ani grze (oczywiście będą one dla Ciebie coś znaczyć, jeśli znasz angielski chociaż w stopniu podstawowym), co stawia „Kingpina" w grupie gier dla ludzi o mocnych nerwach i tych, którzy odebrali już dowód osobisty. Trzeba jednak przyznać, że wulgarny język i brutalna rzeczywistość gry tworzą naprawdę niepowtarzalną mieszankę. Za oprawę, piątka z plusem.

MORDERSTWO

Mamy więc przed sobą bardzo grywalny i interesujący tytuł, który moim zdaniem jest jedną z lepszych gier w swojej klasie w tym roku. Decyduje o tym wiele cech, które nakładają się na siebie i tworzą jedną całość: wspaniała oprawa, fabuła połączona z wątkami przygodowymi, odpowiednio wyważony poziom trudności (kilka stopni do wyboru), ciężki klimat i masa kontrowersyjnych rozwiązań. Zdaję sobie sprawę, że tę recenzje mogą czytać też młodsi Czytelnicy, więc warto wspomnieć, że gra może być zainstalowana w wersji ocenzurowanej (bez krwi i przekleństw), więc jeśli jesteś za młody, to wybierz tę możliwość, naprawdę trzeba być twardzielem, aby grać w pełną wersję. Niestety, morderstwem dla Twojej kieszeni są też wymagania gry. Potrzebny jest naprawdę szybki procesor, spora ilość RAM-u (128 MB) i przede wszystkim szybka karta 3D. Spojrzyjcie na tabelkę „Ograniczenia Systemowe" i postarajcie się o szybki sprzęt. Z mojej strony mogę dodać, że na PII 450/128MB/Voodoo 3 gra chodziła super płynnie w rozdziałce 1024x768 z włączonymi wszystkimi bajerami. W końcu jednak nie każdego stać na taki konfig. Podsumowując, „Kingpin" to kawał solidnej roboty, giera ładna i grywalna, a przy tym w wielu aspektach oryginalna i nowoczesna. Nie próbujcie jednak traktować jej jako poradnika przetrwania na polskich podwórkach, bo szybko skończycie za kratkami. **BARON JACK**

Za: Za: Krew, przekleństwa, wspaniała oprawa audio-wizualna, wątek fabularny.

Przeciw: Przeciw: Krew, przekleństwa, wymagania sprzętowe.

Ludzie o odpornej psychice i mocnym sprzęcie będą mieli sporo zabawy. Reszta niech kupi lizaki...

WERDYKT 91 %

ALTERNATYWNE Quake 2 **97%** Half-Life **96%**

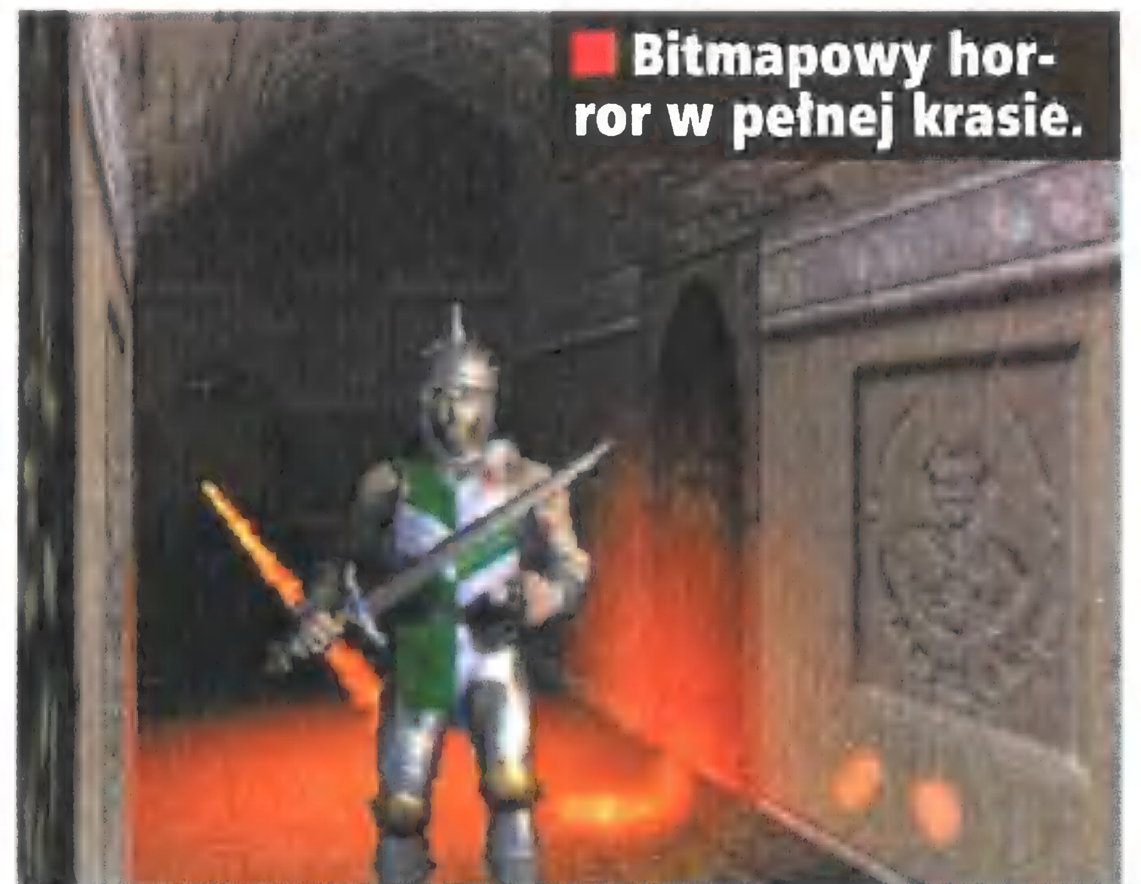
MIGHT & MAGIC VII

Kolejne lato i kolejny „Might And Magic" - tyle, że Erathia nie zdążyła jeszcze pozbierać się po poprzednim.



A myśleliśmy, że gobliny nie mogą być już bardziej paskudne.





Bitmapowy horror w pełnej krasie.



O rany. Moi bohaterowie nie czują się najlepiej. Chyba trzeba coś łyknąć.

MOŻEMY BYĆ HEROSAMI

Nie wszystko stracone. Ubi Soft i 3DO odpowiedzialne są również za znakomitą serię strategicznych gier fantasy osadzonych w tym samym świecie, które pomimo tego, że są równie staromodne, to jednak oferują złożone i dobrze wyważone wyzwania taktyczne. Element rozwoju postaci a'la RPG czyni z „Heroes Of Might And Magic III" grę niepowtarzalną i jednocześnie intrygującą.

- Wydawca: **Ubi Soft**
- Producent: **3DO**
- Premiera: **Sierpień**
- Cena: **149.00**
- Dystrybucja: **Mirage**
- Strona WWW: **www.ubisoft.co.uk**
- Wymagania: **P133, 32MB RAM**

Trudno nie współczuć miłośnikom serii „Might And Magic" (jacyś muszą istnieć, gdyż inaczej nie mielibyśmy do czynienia już z numerkiem 7). Każda nowa wersja ukazywała się punktualnie jak w zegarku - dokładnie rok temu „Might And Magic VI" otrzymała 52% - i każda rozczarowuje. Być może dobrze się dzieje, że producenci latami pracują nad grami. Strach pomyśleć, że gdyby każdy tytuł ukazywał się w zapowiedzianym terminie, wszystkie mogłyby tak skończyć.

Firma 3DO najwyraźniej boi się zmian. W ciągu ostatnich kilku lat gry RPG zmieniły się nie do poznania, ale „M&M VII" pozostała uparcie głucha na innowacje. Fabuła jest mało oryginalna, grafika przypomina okropną łataninę, dźwięki kaleczą uszy, a o atmosferze nawet nie ma co mówić. Krainy Erathii są ogromne, więc można swoją czteroosobową drużyną wędrować niemal gdzie się chce. Niemal, gdyż dalekie podróże pomiędzy ważnymi miejscami odbywają się automatycznie (coś jak w „Baldur's Gate"). Chociaż plenery są bezbarwne i pikselowate, to krajobrazy miejskie są zrobione całkiem nieźle. To znaczy dopóki nie podejdziemy zbyt blisko do wałęsających się wszędzie tubylców. Po pierwsze, wszystkie postacie są bitmapowe, więc wyglądają mniej więcej tak realistycznie jak potwory z „Dooma", poruszając się przy tym jak popsute kukiełki. Poza tym autorzy najwyraźniej uwzględnili zbyt mało generycznych modeli, przez co podchodzimy do kogoś, kto wygląda jak kobieta i na powitanie słyszymy burkliwy męski głos. Hmmmm.

O atmosferze nawet nie ma co mówić.

Potyczki rozgrywane są w systemie turowym i szybko stają się nudne z uwagi na brak zróżnicowanych opcji walki. Głośno było na temat obsługi akceleratorów 3D w grze, ale opcja wydaje się być zaimplementowana jedynie połowicznie, co nie sprawia najlepszego wrażenia.

Najsmutniejsze jednak jest to, że gra naprawdę ma ogromny potencjał. Dysponując wypróbowanymi i przetestowanymi realiami oraz zapleczem lojalnych fanów, nic nie stało na przeszkodzie temu, aby 3DO stworzyła coś naprawdę innowacyjnego. Przecież takiemu „Baldur's Gate" się udało. Olbrzymi świat „M&M VII" oraz rozbudowana fabuła oznaczają, że czas rozgrywki jest rekordowo długi, a poziom złożoności nie pozostawia wiele do życzenia. Jednak totalny brak atmosfery, stylu oraz emocjonalnego zaangażowania w poczynania bohaterów sprawia, że zabawa szybko się nudzi.

Pewnym pocieszeniem, może być to, że polski dystrybutor gry, firma Mirage, kończy już prace nad pełną lokalizacją „Might And Magic VII" i rangi całemu przedsięwzięciu z pewnością dodaje fakt, że wśród aktorów, którzy zgodzili się użyczyć swoich głosów bohaterom MMVII znaleźli się między innymi Radosław Pazura i Dorota Chotecka.

Zajadłym miłośnikom „Might And Magic" zapewne gra się spodoba, pomimo wszystkich niedoskonałości, ale to tylko dlatego, że zostali poddani długiej indoktrynacji przez kolejne części serii. Dla porównania - „King's Quest VIII: Mask Of Eternity" - zdołał wyciągnąć swoją serię z dołka dzięki znaczącej poprawie grafiki i sposobu rozgrywki. Jednak „Might And Magic" zdaje się staczać po równi pochyłej. Jestem tak zdegustowany, że nawet nie mam ochoty na standardowy żart z długą brodą.

ROSS ATHERTON

Za: Całkowicie po polsku. Ogromna, tylko dla fanatyków.

Przeciw: Nudna, okropna, ogromna, wtórna, staroświecka.

Zmarnowany potencjał. Średniowieczna prezentacja, styl i fabuła nie zapewniają dobrej rozrywki. 10% za lokalizację.

WERDYKT 60%

ALTERNATYWNE Baldur's Gate **90%** King's Quest VIII **75%**

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS





Darien to świat magii, rozpięty przez Stwórcę na filarach czterech żywiołów - Ziemi, Wody, Ognia i Powietrza. Dziś cztery żywioły powstają, aby stoczyć śmiertelny pojedynek. Czas Wojny zdaje się być bliski.



- Wydawca: **GT Interactive**
- Producent: **Cavedog**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **169.00**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.cavedog.com**
- Wymagania: **P233, 32MB RAM, 4x CD-ROM, 350 MB HD**

Gdyby ktoś spróbował przygotować listę strategii czasu rzeczywistego (RTS), które w przeciągu kilku lat istnienia gatunku najbardziej wpłynęły na jego dzisiejszy obraz rynku, z pewnością znalazłyby się tam produkcje trzech firm - Westwood, Blizzard i Cavedog.

Obecność dwóch pierwszych raczej nie powinna dziwić - to w końcu „Dune 2000" rozpoczęła modę na RTS, „Command & Conquer" był gigantycznym sukcesem kasowym, a „Starcraft" pokazał wszystkim, czym jest dobrze wyważony tryb multi-player. Jednak sukces programistów z małej grupki Cavedog, którzy półtora roku temu zadebiutowali z „Total Annihilation", dla wielu był sporym zaskoczeniem. Dziś, prawie 20 miesięcy po ukazaniu się „Totalnej Anihilacji", do naszych rąk trafia jej nieformalny sequel - „Total Annihilation: Kingdoms". Nieformalny, gdyż z pierwowzoru pozostała tu tylko ogólna mechanika gry. Cała reszta uległa głębokim transformacjom.

Jedną z największych bolączek pierwszej produkcji Cavedog była szczątkowość fabuły i

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „TA: Kingdoms", działa na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P233, 32 MB RAM, brak karty 3D**

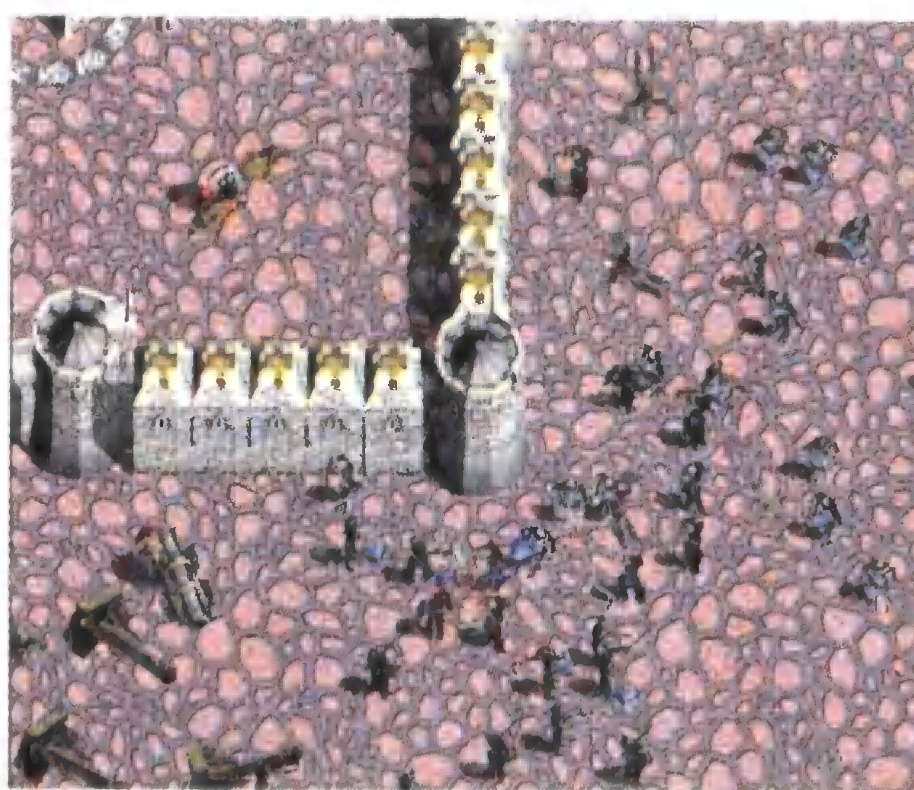


Werdykt: To minimum sprzętowe dla tej gry, więc nie dziw się, że musisz wyłączyć wszystkie detale.

■ Komputer Testowy: **PII 333, 64 MB RAM, Voodoo 2**



Werdykt: Podstawa dla komfortowej gry. W 90% zachowuje się płynnie. Ale wyższych rozdziałek nie próbuj.







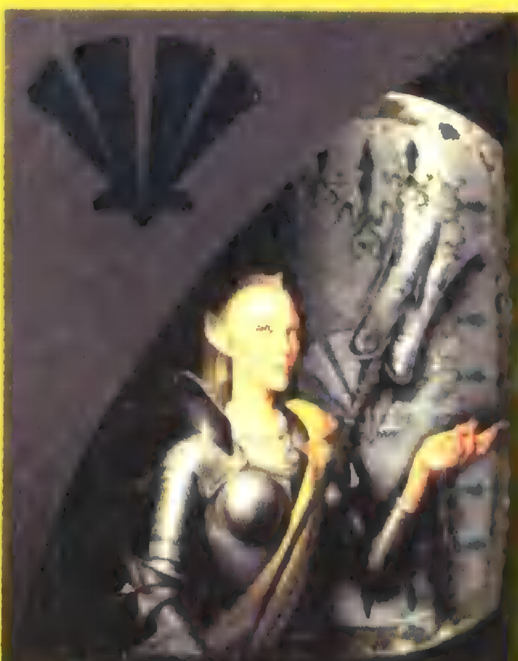
■ **„Kingdoms" używa znakomitego i wygodnego interfejsu „Total Annihilation". Większość pojawiających się jednostek znamy z kart powieści fantasy. Modelowanie terenu zwraca uwagę swą plastycznością.**

zaprzęgnięcie do walki dwóch, niewiele różniących się od siebie stron. „TA: Kingdoms" stara się naprawić te błędy. Akcja osadzona została w magicznym świecie Darien, zamieszkiwanym przez cztery odmienne rasy. Tym razem autorzy naprawdę postarali się, aby podłoże bitew, które przyjdzie nam staczać, było wiarygodne i interesujące. Dokładnie opisano historię każdej z ras, poszczególne wydarzenia i postacie, do których potem nierzadko odwołuje się gra. Równie dobrze „trzyma" klimat tryb kampanii dla pojedynczego gracza, na który autorzy położyli zdecydowany nacisk. Przed każdą z 48 misji oglądamy wstawkę filmową, w której głos narratorki przedstawia aktualną sytuację i czekające nas zadania. Filmiki przygotowano w konwencji para-dokumentalnej, stylizowane są na rodzaj opowieści - legendy o Wielkiej Wojnie. Tła poszczególnych menusów, podsumowań po misji, a nawet planszę dogrywania danych zaprojektowano na wzór średniowiecznych rycin. Muszę przyznać, że ten pomysł bardzo przypadł mi do gustu i na długo przekonał do „Kingdoms".

Niestety, nie ma miłości bez bólu, dlatego też zaprezentowany w „Kingdoms" sposób „prowadzenia" opowieści nie każdemu musi przypaść do gustu. Zrezygnowano mianowicie z tradycyjnego podziału x misji dla rasy y, a potem x misji dla rasy z. Tym razem wszystko połączono jednym wątkiem, zaś gracz przejmuje dowodzenie to po jednej, to po drugiej (trzeciej, czwartej) stronie konfliktu, przenosząc się w różne miejsca krainy Darien. W skrajnych przypadkach prowadzi to do całkiem absurdalnych sytuacji - w jednej z misji na przykład zdobywamy miasto, które wcześniej musieliśmy zbudować i ufortyfikować. Zgadzam się z niektórymi graczami, że w pewien sposób zaciemnia to obraz całości, a poza tym, strasznie trudno jest nam identyfikować się z którąś ze stron, stworzyć swoją strategię i wybrać ulubione jednostki. W czasie pierwszych misji dość ciężko jest odróżnić poszczególne rasy. Pomijając już egzotyczne nazwy - Zhon, Aramon, Veruna, Taros, zauważyć można, że pomimo teoretycznie dużej odmienności, tak naprawdę wszystkie są podobne do siebie. Występujące budynki pełnią podobne funkcje. Również dla wielu jednostek, szczególnie piechurów i jazdy, można bez większych problemów odnaleźć odpowiedniki po każdej ze stron. Wszystko to sprawia, że po pewnym czasie nie wiemy już kim gramy, przeciwko komu i dlaczego. I co gorsza - po prostu przestaje nas to obchodzić. To może być frustrujące. Zaznaczam - może, gdyż sam takich problemów nie doświadczyłem i dość szybko „załapałem" konwencję. Zostawmy to jednak i przejdźmy do sedna, czyli walki. Jak już wspomniałem, gra kładzie dość silny nacisk na tryb single-player. Oferuje kampanię złożoną z prawie pięćdziesięciu dość zróżnicowanych misji. Przed każdą z nich trafiamy

HISTORIA KREACJI

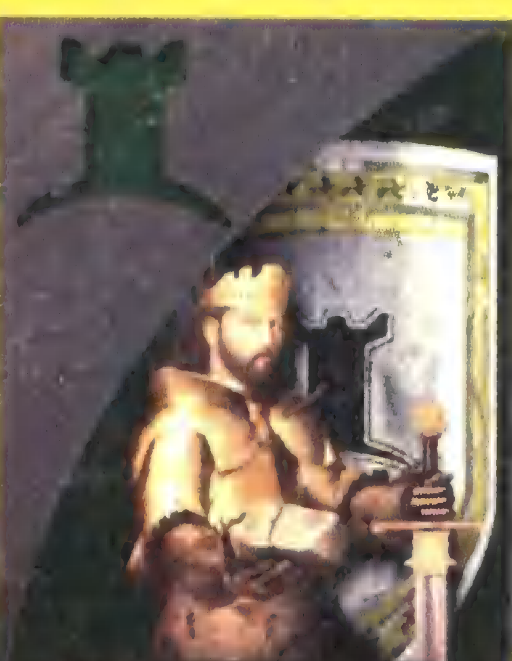
Świat Darien został stworzony przez potężnego maga Garacaiusa. Mag kochał stworzone istoty niczym dzieci, jednak po pewnym czasie, widząc rodzące się w ich sercach zło, zniechęcił się i porzucił Darien. Nikt go od tego czasu nie widział, a cztery magiczne artefakty przejęło czterech władców, niepodzielnie panujących nad czterema rasami:



■ **VERUNA**
Przemierzyliśmy morza, widzieliśmy rzeczy, o których nasi bracia mogą jedynie marzyć. Odległe lądy zdradziły nam swe sekrety.



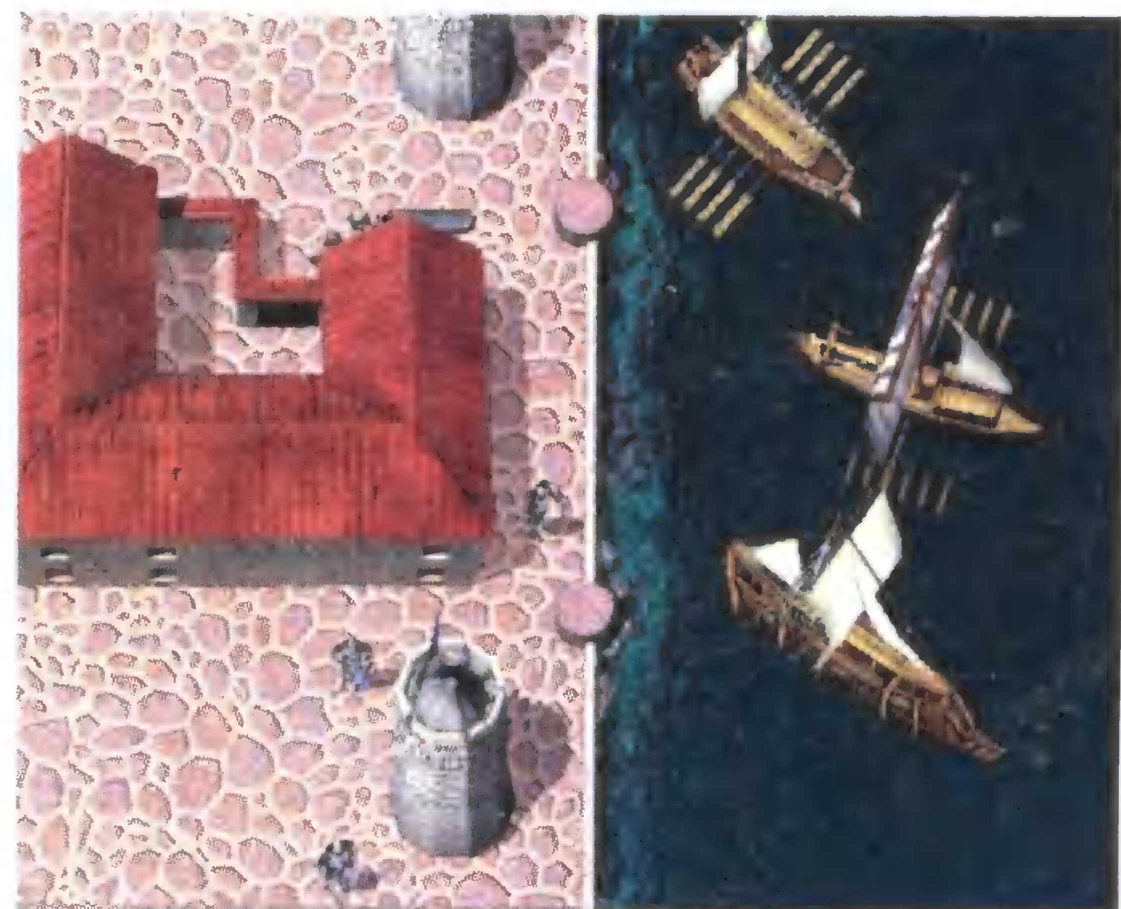
■ **ZHON**
Czas o nas zapomniał. Naszym domem są lasy, a drogą wietrzne pomosty. Zginą ci, którzy zapuszczą się w nasze krainy nieproszeni.



■ **ARAMON**
Podążamy za jasną wolą ojca: żyć bez magii, gdy stal i siła wystarczą. Przestrzegamy tych zasad, a nasze armie je egzekwują.



■ **TAROS**
Badamy niezbadane. Wiedzą i umiejętnością zdobędziemy to, co jest nie do zdobycia. A wtedy świat zadrży na nasz widok.

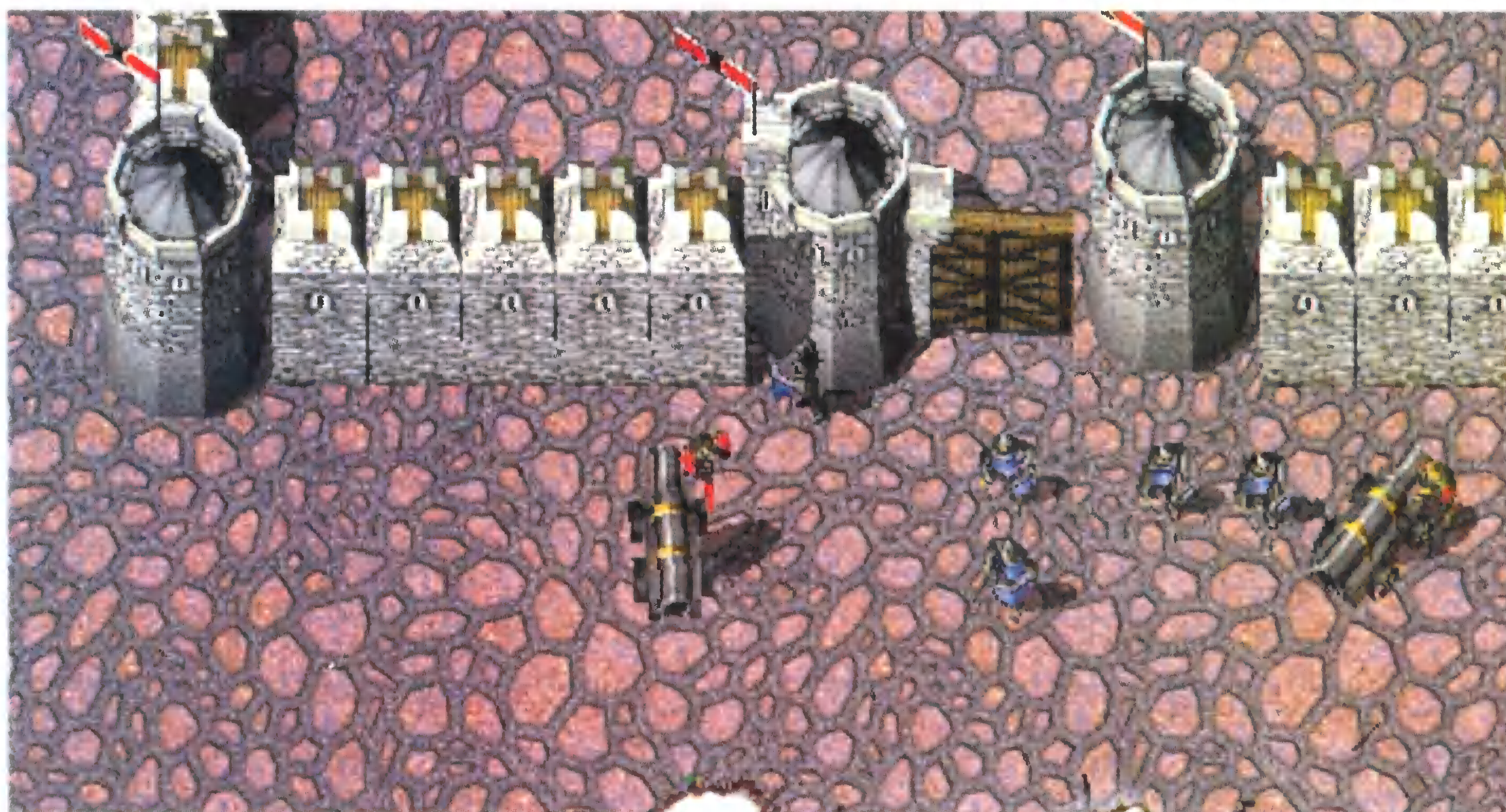


na ekran odprawy, gdzie pokrótce wyjaśnione zostaną główne cele. Niestety, autorzy nie wykazali się zbytnią oryginalnością, proponując nam zestaw, do którego każdy miłośnik strategii RTS zdążył się już przyzwyczaić. Tradycyjnie znajdziemy tu „zbuduj bazę od zera", często z dodatkiem „i wytnij w pień siły przeciwnika". Pojawią się misje typowo defensywne i tzw. przygodowe. W sumie żadnych rewelacji, na uwagę zasługuje jedynie bardzo umiejętne wplecenie w misje wątków fabularnych i ścisłe powiązanie ich ze wstawkami, oglądanymi „przed" i „po". Pod względem mechaniki walki również nie znajdziemy w „Kingdoms" specjalnych innowacji. Strategia opiera się dość silnie na szkielecie z „Total Annihilation" z takim jedynie zastrzeżeniem, że tym razem do czynienia mamy z jednym surowcem - maną. Ową siłę magiczną pozyskujemy z kryształów, budowanych w specjalnych miejscach. Co dość niezwykłe - mana jest niewyczerpalna i przyrasta automatycznie w trakcie rozgrywki. Źródła many rozmieszczono najczęściej w bezpośrednim sąsiedztwie miejsca startu, zapewnienie sobie środków na egzystencję to kwestia kilku ruchów myszką, potem spokojnie można o problemie z „kredytem" zapomnieć. Nawet zbudowane przez gracza odległe od jego bazy, punkty wydobycia rzadko będą atakowane przez wroga (!).

Efektem takiego podejścia jest skoncentrowanie rozgrywki na aspekcie militarnym. I tu, jak to mawiają, zaczynają się schody, i jednocześnie działka, do której mam najwięcej zastrzeżeń. W „Kingdoms" zdecydowaną i niczym nieuzasadnioną przewagę mają jednostki defensywne. W teorii miało to zapobiec graniu na tzw. „szybki wjazd" w trybach multi-player (vide „Starcraft"). I muszę przyznać, w rozgrywkach sieciowych zdaje to egzamin. Wysłanie wszystkich jednostek na przeciwnika natychmiast po starcie mija się trochę z celem, gdyż najczęściej zdąży on już ufortyfikować swą bazę. Niestety, przewaga defensywy widoczna jest również boleśnie w trybie „pojedynczej" kampanii. Nadgryzienie solidnie



obudowanej wieżyczkami bazy komputerowego wroga jest bardzo trudne i wiąże się z hekatombami ofiar. W późniejszych misjach sytuację „ratują" jednostki lotnicze, które dla odmiany są u wszystkich ras aż do przesady silne. Oddział 10 smoków, gryfów czy Sky Knightów po prostu zmiata z powierzchni ziemi wszystko, co stanie mu na drodze. Jednak gdzie tu taktyka, finezja i planowanie? Sarkając na moduł strategiczny „Kingdoms" muszę jeszcze wspomnieć o dziwnym zachowaniu Sztucznej Inteligencji komputera. Czasem potrafi wykoncypować naprawdę niezły atak z





zaskoczenia, z miejsca, w którym nie spodziewamy się go zastać. Niestety, równie często wykazuje się całkowitym zidioceniem, posyłając w naszą stronę pojedyncze jednostki, które giną po pierwszej salwie artylerii czy ognia magicznego. Podobnie dziwnie zachowują się jednostki w przypadku, gdy natrafiają na różnego rodzaju przeszkody terenowe. Próba przepuszczenia oddziału 30 wojaków przez las kończy się szokującą paradą głupoty.

Ufff... zdrowo sobie ponarzekałem, ale to głównie dlatego, że wymieniłem w ten sposób wszystkie najpoważniejsze wady tej gry. Reszta elementów w „Kingdoms" zasługuje raczej na pochwały. Trafionym pomysłem jest zdobywanie doświadczenia przez jednostki, w miarę ich uczestnictwa w bojach i samo zobrazowanie tego. Zbroja doświadczonego rycerza zaczyna lśnić, pojawiają się złote naramienniki, pyszne pióropusze. Wiąże się to nierozerwalnie z naprawdę znakomitą grafiką „Kingdoms". O ile kanciasto i sztucznie wyglądające jednostki w pierwszym „Total Annihilation" bez żadnych kłopotów można było wyjaśnić ich mechanicznym pochodzeniem, to autorzy engine „Kingdoms" i graficy dokonali prawdziwego majstersztyku. Jednostki (po około 20 dla każdej ze stron) zachwycają szczegółowością drobnych elementów i płynną animacją. Do tego należy dodać znacznie poprawiony wygląd terenu, bardzo przekonywujący i „przestrzenny". Wyraźnie czuje się wszystkie wzniesienia i pofałdowania. Grając miałem cały czas specyficzne odczucie delikatności, pewnej zwiewności świata Darien, potęgowane przez fale beztrosko chlupoczące o brzegi, delikatnie kołyszące się konary drzew i ulotną mgiełkę, która zakrywa nie odkryte obszary mapy. Równie dobrze, chociaż troszkę bladziej, wypada sfera dźwiękowa gry. Dokładnie opracowano wszystkie odgłosy otoczenia, dzięki czemu na przykład możemy usłyszeć, która jednostka właśnie oberwała. Jednostki mają właściwe dla swego rodzaju głosy, jednak odzywają się w miarę rzadko, dzięki czemu uniknięto atmosfery męczącego jazgotu na planszy. W tle przygrywa nam nieźle dobrana, acz niezbyt zróżnicowana muzyka. Ogólnie całość wykonania „Kingdoms" należy pochwalić. Widać wiele pracy włożonej w kosmetyczne dopieszczenie całego projektu.

„Kingdoms" upichcono ze smakiem, wyczuciem i z odpowiednią dozą pasji.

Z tego wszystkiego wyłania Wam się obraz gry dobrej, niemniej nieco nierównej i obarczonej kilkoma istotnymi wadami. I taka też jest „Kingdoms". Przede wszystkim zachwyciła mnie klimatem i kompleksowym, systematycznym zapełnieniem świata gry. Dla Darien przygotowano całą historię, w której tworzeniu możemy brać udział. Dzięki znakomitym wstawkom i dość silnemu wątkowi fabularnemu, nie opuszcza nas wrażenie przeglądania przykurzonej, średniowiecznej księgi, pisanej wymyślnym gotykiem i ozdobionej kolorowymi rycinami. Myślę, że wielu starszych graczy będzie to potrafiło docenić. „Kingdoms" w żaden sposób nie jest grą odkrywczą, nie ma też chyba ambicji na wstrząśnięcie posadami gatunku RTS. To dobry rzemieślniczy produkt, który przejął większość pozytywnych cech swego starszego hitowego brata, dodając jednocześnie wiele nowych. Można spokojnie polecić wielbicielom strategii czasu rzeczywistego, tym bardziej, że panująca ostatnio posucha i oczekiwanie na „C&C: Tiberian Sun" daje się wszystkim we znaki.

PIOTRES

Za: Staranny tryb single-player, pięknie wyglądająca, bardzo klimatyczna.

Przeciw: Miejscami nierówna, nieco źle wyważona.

Już nie tak świeża jak poprzednik, ale wciąż dobra na tyle, aby przykuć na dłużej.

WERDYKT **85%**

ALTERNATYWNE Starcraft **93%** Total Annihilation **96%**

AMERZONE

Myst jest tajemniczą krainą. Riven także. Atlantis, o ile się nie mylę, również. Ale słuch o nich zaginął dobre kilka lat temu. Skąd więc się tu wzięła „Amerzone"? Czy jej twórcy odrobinę się nie spóźnili?





- Wydawca: **Microids**
- Producent: **Casterman**
- Premiera: **Wrzesień**
- Cena: **165.00**
- Dystrybucja: **Coda**
- Strona WWW: **www.microids.com**
- Wymagania: **P100, 16MB RAM, 8x CD-ROM**



Miejsce, w którym dowieszsię o celu Twojej wyprawy.

Moda na „tajemnicze" przygodówki z perspektywy pierwszej osoby zakończyła się definitywnie rok temu, wraz z niepowodzeniem polskiej gry „Reah". Wtedy producenci dostrzegli, że nie warto robić już takich gier, gdyż ich odbiorcami jest dość wąskie grono. Co więc skłoniło twórców „Amerzone" do stworzenia schematycznej przygodówki?

Może chcieli spróbować uratować ten gatunek gier, albo zwyczajnie nie mieli pomysłu i postanowili zrobić dobrą grę, korzystając z wytyczonych już schematów. Pewne jest tylko to, że ani jedno, ani drugie niestety im nie wyszło.

Najważniejszym i jedynym celem gry jest dostanie się do kraju zwanego Amerzone. Kraju zamieszkiwanego w ogromnej większości przez południowoamerykańskich Indian, potomków Inków. Zanim się tam jednak dostaniemy, będziemy musieli rozwiązać mnóstwo logicznych zagadek a'la „Myst" czy „Riven". Jak wspomniałem, gra uparcie trzyma się wytyczonych już w przygodówkach schematów, zupełnie, jakby jej twórcy po prostu bali się wprowadzać jakiekolwiek innowacje. Mamy wrażenie, jakbyśmy już kiedyś przechodzili przez tę grę. Panowie, to nie tak! Jak robimy coś nowego, to nie patrzymy tylko na konkurencję, próbujemy wymyślić też coś samemu!

Interfejs także nie jest nowy. Akcję widzimy z perspektywy pierwszej osoby, jednak nie tak, jak w „Quake" czy „Half-Life". Tu nie mamy pełnej swobody ruchów. Jeśli stoimy w jakimś miejscu, możemy się co prawda dowolnie rozglądać, ale nic poza tym. Jeśli chcemy pójść naprzód, klikamy po prostu na strzałkę i po chwili ukazuje się nam następna plansza. Gdyby chociaż było jakieś płynne przejście, animacja przemieszczania się z jednej lokacji do drugiej! Niestety... Zaletą takiego interfejsu jest jedynie przepiękna grafika, oraz małe wymagania sprzętowe. I to właśnie ratuje tę grę i pozwala do niej przysiąść na dłużej. Grafika, to przepiękne i urzekające renderingi, przerywane co jakiś czas (lecz z rzadka) wstawkami filmowymi. Odzwierciedlenie flory (np. trawa, drzewa, krzaki i inna roślinność) jest bardzo realistyczne i naturalne. A ma to znaczenie, zwłaszcza z tego powodu, że spora część akcji rozgrywa się wśród przyrody. Martwa natura - czyli przedmioty, pomieszczenia i całe budynki również są wyredenderowane po mistrzowsku. Jednak ten typ prezentacji ma pewną wadę. Jest przerażająco statyczny. Na przykład: stoimy nad morzem, w oddali słychać bardzo silny wiatr, wręcz sztorm. A woda? Ani drgnie... Przyznałem „Amerzone" dość wysoką ocenę głównie za grafikę, która potrafiła doskonale mnie wprowadzić w klimat tajemniczości i niepokoju. Reszta jednak, czyli fabuła, zagadki, itp. to po prostu schemat. Nie przekreśla to definitywnie produktu, a jedynie utwierdza w przekonaniu, że mogło być lepiej... **KRZYCHOO**

Gra uparcie trzyma się schematów wyczonych już w przygodówkach.



Za: Grafika, dźwięk i małe wymagania techniczne.

Przeciw: Interfejs, fabuła, ale przede wszystkim sztampa!

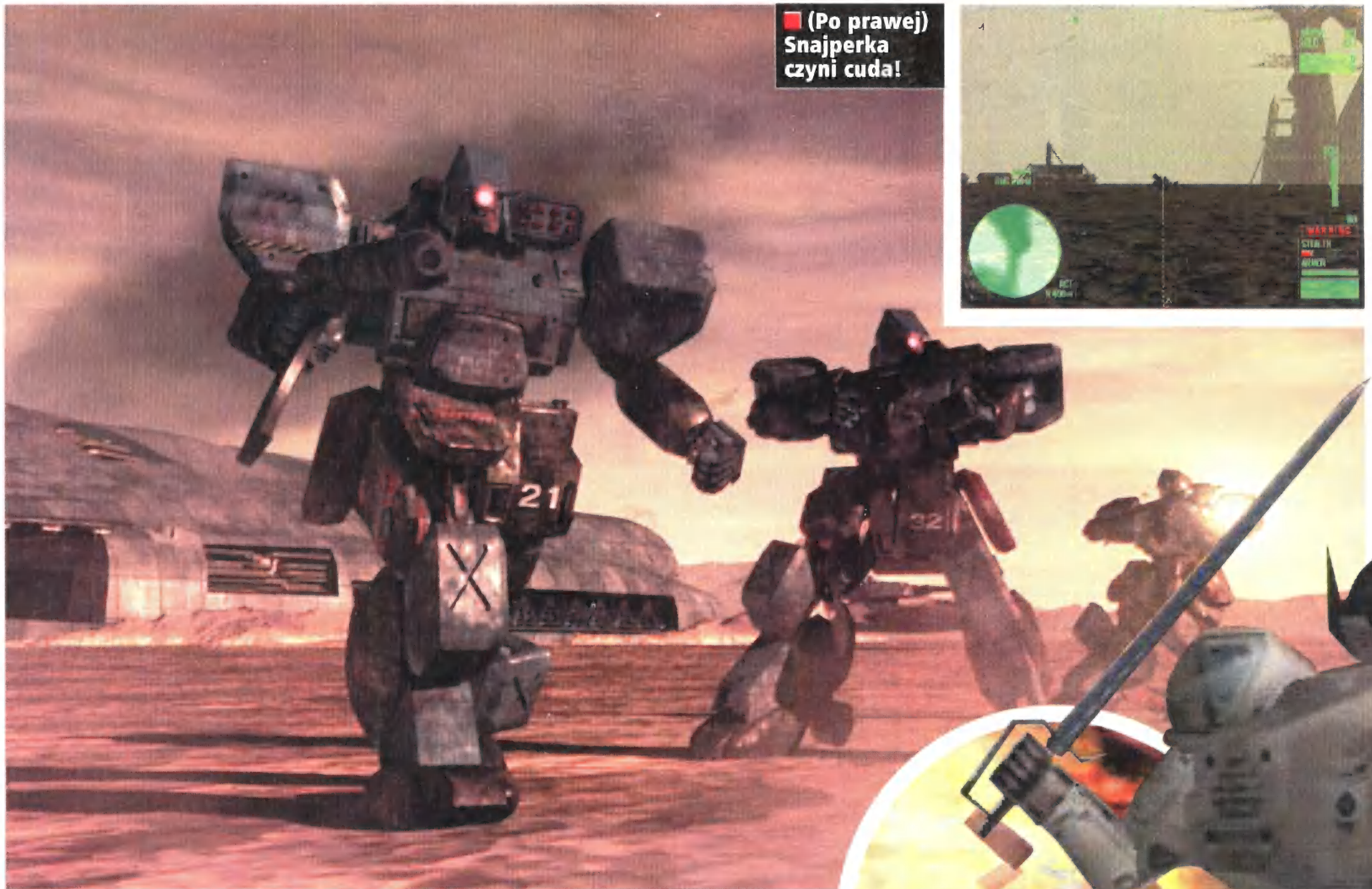
„Amerzone" bardzo mocno trzyma się wytyczonych schematów, urzeka natomiast przepiękną grafiką.

WERDYKT 69%

ALTERNATYWNE Reah **81%** Riven **85%**

HEAVY GEAR II

Geary powracają. Tym razem ich głównym celem będzie walka o palmę pierwszeństwa w symulatorach maszyn kroczących. Ciężka sprawa, bowiem do pokonania mają zawodnika ze stajni MicroProse - „Mechwarrioria 3".



(Po prawej) Snajperka czyni cuda!

- Wydawca: **Activision**
- Producent: **Activision**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **Nieznana**
- Dystrybucja: **Brak**
- Strona WWW: **www.activision.com**
- Wymagania: **P166, 64MB RAM, 470 MB HD, Karta 3D**

Activision zadebiutował na rynku gier maszyn kroczących wspaniałym „Mechwarriorem 2" w 1994 roku. Gra szokowała wręcz grafiką i muzyką - była po prostu wspaniała.

Potem wydanych zostało kilka kolejnych części - dodatek „Ghost's Bear Legacy" oraz cała gra „Mechwarrior 2: Mercenaries". I wydawać by się mogło, że Activision wyda kolejne części Mecha, a tu nagle straciła licencję na używanie tytułu „Mechwarrior". Prawa odkupił od korporacji FASA MicroProse. I słuch o nim zaginął aż do 1999 roku, kiedy to wyszedł świetny „Mecharrior 3". Wracając do Activision, otóż firma ta postanowiła wykupić prawa do planszówki „Heavy Gear". Na Gwiazdkę 97 ujrzeliśmy pierwszą z serii gier. A oto teraz jest już dostępny na rynku wspaniały, niezrównany „Heavy Gear II"!

GEAR, MECH... CO ZA RÓŻNICA?

Mógłby się ktoś spytać. Otóż jest ona zasadnicza. Mechy są jak czołgi z nogami. O wiele mniejsze i są to roboty w pełni tego słowa znaczeniu. Są bardzo zwrotne, mają ręce i nogi - ogólnie jest bardziej humanoidalnie. „Heavy Gear" można w ogóle porównać do strzelaniny FPP prowadzonej w pancerzu robota. Dzięki Gearowi można bardziej zintegrować się z terenem - czołganie, turlanie - to jest to. A Mechy? One tylko mają niesamowitą siłę ognia i potrafią szybko pędzić naprzód.

SCENARIUSZ

Właściwie bez dobrego scenariusza gra szybko się nudzi. O ile w „Mechwarriora 3" grało mi się dobrze, o tyle w „Heavy Gear II" pocinałem jak szalony! To jest to! Non-stop jakaś akcja, ciekawe misje, wymagające od gracza

Rewelacyjna, pompatyczna, ale i wzniosła muzyka idealnie podkreśla sytuację na polu walki.





Bum, bum, bum, aż miło!





Słodka metaliczna rzeź.

Z ŻYCIA GEARÓW

Od czasów pierwszej części Geary znacznie się rozwinęły. Tym razem możemy dowodzić całym oddziałem Gearów, których piloci przypominają oprychów rodem z więzienia. Ale cała przyjemność z grania polega na wykonywaniu samobójczych rajdów na instalacje wroga. Gra warta grzechu.

przemyślanej strategii oraz współdziałania z drużyną. Na swojej drodze napotkamy bardzo zalesione obszary, zaśnieżone doliny, pustynne stepy z popękaną od żaru ziemią, a także przestrzeń kosmiczną, której chłód będzie przenikał nas do samego szpiku. Wszystko to jest bardzo piękne, ale o fajerwerkach graficznych za chwileczkę. Warto wspomnieć że „HGII" oferuje bardzo ciekawe misje (oczywiście cały czas piszę o single-playerze w trybie kampanii) począwszy od zasadzki na konwój wroga, poprzez rajd po pustyni na nieprzyjacielskie instalacje, a na akcjach sabotażowych w kosmosie kończąc. Będziemy spotykać informatorów, przechwytywać jeńców wojennych itp. Jak widać misje są naprawdę różnorodne.

CO POCIĄGNIE TAK PIĘKNĄ GRAFIKĘ?

No właśnie. Żeby podziwiać „HGII" w jego pełnej okazałości, potrzebny będzie mocny sprzęt. A dlaczego? Bo takiej grafiki dawno nie widzieliście. Wyobraźcie sobie taką scenkę: wspaniała ośnieżona dolina i Twój Gear biegnący po przełęczy. Dookoła prószy śnieg, a blask słońca odbijającego się ze stoków prawie Cię oślepia. Biegniesz dalej. Nagle natykasz się na konwój wroga, który Cię jeszcze nie zauważył. Padasz na ziemię i używasz snajperki. Widzisz żołnierzy wroga gestykulujących między sobą, kilka czołgów i kilka wrogich Gearów... I wyobraź sobie sprzęt, który by to pociągnął. Sam grałem na PII300 z Voodoo 1 i muszę powiedzieć, że nie było aż tak źle. Walki w kosmosie, czy rajdy przez pustynię to duże widowisko. Wszystko wygląda znakomicie i co najważniejsze porusza się świetnie dzięki nowemu engine'owi - Dark Side. Oprawa muzyczna również nie pozostaje w tyle. Rewelacyjna, pompatyczna, ale i wzniosła idealnie podkreśla sytuację na polu walki. Wspaniały dźwięk wydaje skrzypiący śnieg, czy „głuche" stąpanie po statku w otwartej przestrzeni kosmicznej. Kawał solidnej roboty.

MULTI- CZY SINGLE-PLAYER?

Multi-player jest zrobiony nieźle. Chociaż czasem szwankuje coś w trybie co-operative. Jednak, ku mojemu zdziwieniu, o wiele więcej radości miałem podczas rozwalania przeciwników sterowanych przez komputer w ciekawych misjach, niż przy graniu z kumplami. Dlatego też uważam, że tryb single-player jest po prostu fenomenalny. Widać w nim przejawy Sztucznej Inteligencji (AI). W „Mechwarriorze III" i „Starsiegie" komputerowi przeciwnicy byli kretynami, natomiast w „HGII" to jednostki myślące. Nie czekają biernie aż podejdziesz i ich załatwisz, tylko robią przegrupowania, zasadzki, czy też po prostu uciekają. Twoim podkomendnym zaś wystarczy wydać rozkaz, a zaraz zostanie on wykonany.

UPGEAROWAĆ CZY NIE?

Doszliśmy do sedna sprawy, czyli możliwości konfiguracji Gearów. Żadna inna gra nie pozwala na takie radykalne zmiany uzbrojenia i tuningu swojej maszyny. Z Geara można zrobić co dusza zapragnie: albo postawić na szybkość i niewidzialność, albo stworzyć prawdziwą maszynę do zabijania, bez możliwości wykonywania szybkich manewrów. Wybór jest ogromny tylko i wyłącznie od fantazji gracza.

Podsumowując, jedno jest pewne: „Heavy Gear II" to rewelacyjny symulator walk maszyn kroczących. Świetna fabuła, doskonałe i ciekawe misje, wręcz urzekająca grafika - to wszystkie jego atuty. Kupujcie tę grę bez wahania. **SZYCHA**



Za: Świetne AI, ciekawa i dynamiczna rozgrywka.

Przeciw: Chyba nic - no troszkę pogmatwane sterowanie.

Dynamiczne sceny walk, piękna grafika, a przede wszystkim świetna zabawa.

WERDYKT 92%

ALTERNATYWNE Mechwarrior III **90%** Heavy Gear **88%**

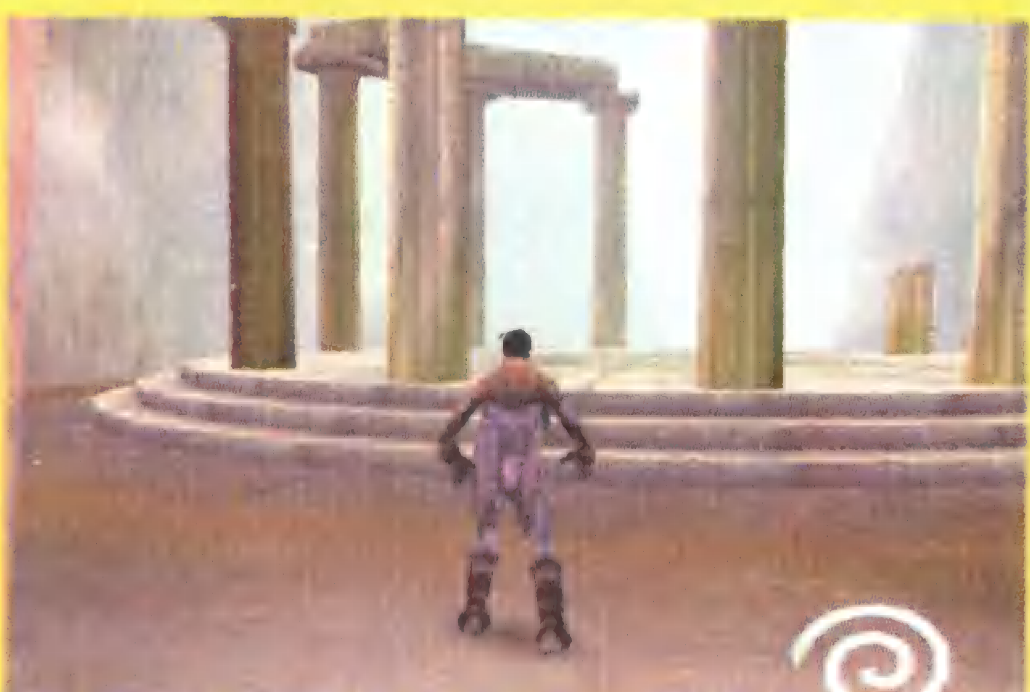
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

DWA ŚWIATY

Oto dwa wybrane miejsca, w których możecie zobaczyć różnice między światem materialnym i spektralnym. Zwróćcie uwagę nie tylko na krajobraz, ale także na potwory go zamieszkujące i sposób oświetlenia całości. Warto mimo wszystko zobaczyć płynne przejścia między światami w trakcie gry.











Nie pytaj co zrobić, aby zagrać w tę grę, zapytaj co będziesz musiał zrobić, aby się od niej oderwać.

- Wydawca: **Eidos Interactive**
- Producent: **Crystal Dynamics**
- Premiera: **Sierpień**
- Cena: **165.00**
- Dystrybucja: **Mirage**
- Strona WWW: **www.eidos.co.uk**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D**

Ponieważ ostatnio gier TPP powstaje jak grzybów po deszczu, więc każda z nich musi się czymś wyróżniać. „Legacy Of Kain: Soul Revear" zdecydowanie góruje wśród nich, jest najlepsza!

KTO ZA TYM WSZYSTKIM STOI?

Graczom pecetowym goście z Crystal Dynamics mogą być mało znani, gdyż większość swoich gier tworzyli na konsole: „Pandemonium", „Gex 3D". Wydanie drugiej części gry „Legacy Of Kain" można chyba uznać za najlepszy tytuł w ich dotychczasowej karierze. Stworzyli grę, która ma nie tylko wspaniałą grafikę, ale także wielką grywalność, bardzo wyrazistą postać głównego bohatera i dobrze skonstruowaną fabułę.

ZEMSTA

Historia głównego bohatera związana jest z poprzednią częścią gry. Gdy po zakończeniu „Blood Omen: Legacy of Kain", główny bohater, Kain, zostaje władcą świata to okazuje się, że nie spisuje się w tej roli najlepiej. Zmienia się bardzo, morduje setki ludzi i wprowadza



terror. Oczywiście pod swoją władzą ma też pięciu zaufanych generałów. Jeden z nich nazywa się Ralzeil, a jego nieszczęściem jest fakt posiadania większych umiejętności niż panujący. Gdy wyrastają mu skrzydła, Kain w przypływie zazdrości zrzuca go w otchłań. Tajemniczy Stary Bóg pomaga mu odrodzić się w zaświatach w zmienionej formie oraz daje mu szansę zniszczenia Kaina. Po upadku nasz bohater stracił dolną szczękę, więc musi mieć zakrytą twarz. Nie pragnie już krwi jak inne wampiry. Teraz aby przeżyć potrzebuje dusz umarłych. Po drodze do Kaina musi pokonać jeszcze czterech pozostałych generałów, aby ostatecznie zakończyć swoje cierpienia i zwyciężyć oprawcę. To tylko część atrakcji, jakie Cię czekają.

JAK GLOB DŁUGI I SZEROKI

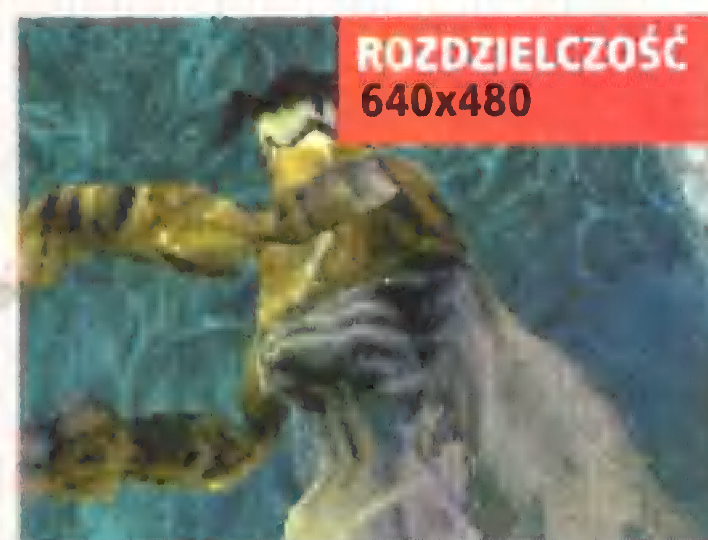
Świat gry podzielony jest na dwie sfery - materialną oraz spektralną. Ponieważ Ralzeil jest nieśmiertelny, więc w razie niepowodzenia zawsze wraca do świata spektralnego. Tu musi odbudować swoją energię (poprzez wchłonięcie dusz) i wtedy może przenieść się do świata materialnego. To nie wszystko. Gra nie jest podzielona na lewele ani żadne etapy. Jest to jeden wielki świat, z korytarzami, wąwozami i zamczyskami, który będziesz zwiedzać. Jeszcze bardziej ciekawym jest fakt, że oba światy przenikają się i wzajemnie uzupełniają. Przykładowo w świecie spektralnym czas jest za-

Wejdź w świat „Soul Revera", a nie będziesz chciał z niego wyjść przez długie godziny.

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

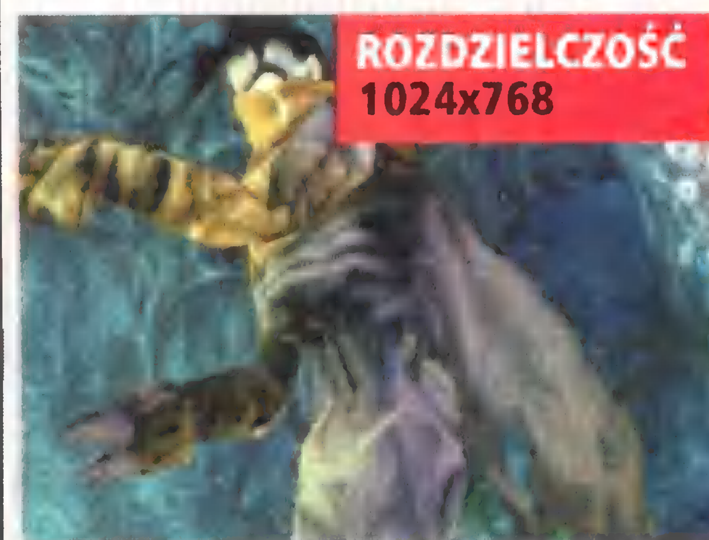
Jak „Soul Reaver", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P200, 32 MB RAM, Voodoo 1**



Werdykt: Trochę skacze, ale przy odrobinie dobrej woli da się grać. Upgrade'uj swój sprzęt lub zmniejsz rozdziałkę.

■ Komputer Testowy: **PII 450, 128 MB RAM, Voodoo 3**



Werdykt: Gra jest piękna, płynna i bez skazy. Tylko te filmy...

MAŁY PORADNIK

Początkowe fragmenty gry to jakby wirtualna instrukcja obsługi. Uczymy się w niej wszystkich ruchów Ralzeila. Jest to bardzo fajna sprawa, gdyż nie powoduje frustracji, tylko stopniowo i powoli wprowadza nas w świat gry. Potem czujemy się dobrze przygotowani do walki ze złem i wiemy, że nic nas nie zaskoczy.



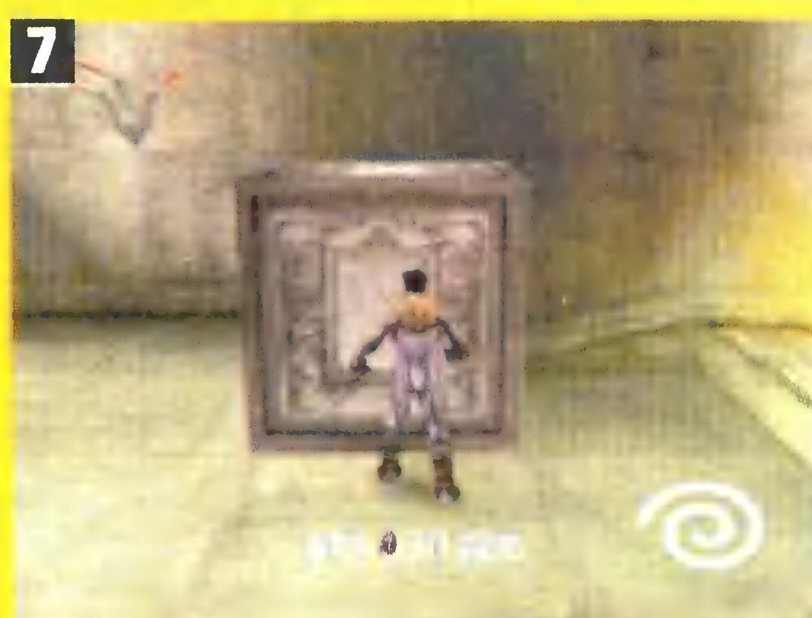














ARSENAŁ

Narzędzia mordu bardzo dobrze oddają klimat całej gry. Wbrew pozorom jednak lubiłem walczyć samymi pazurami. Daje to więcej przyjemności, gdyż w końcu potwory także nie mają żadnych broni do dyspozycji.







Pogromca „Tomb Raidera" właśnie zawitał pod strzechy. Warto było czekać! Gra wygrywa klimatem, fabułą, wykonaniem.

trzymany, jest więc możliwość rzucenia skały w sferze materialnej, szybkie przeniesienie się w niebyt i użycie tej skały, aby dostać się do jakiegoś niedostępnego miejsca. Proste ścieżki i wysmukłe kolumny w świecie widmowym ulegają skręceniu, a platformy i wejścia, które wcześniej były za małe, nagle stają się dostępne. Dlatego gracz musi czasem ruszyć głową, aby przejść jakąś zagadkę, ponadto musi też poznać i zapamiętywać miejsca, które już odwiedził, gdyż nie raz do nich wróci. Świat gry jest porównywalny z tym z „Tomb Raidera", czyż to nie jest niesamowite?

CZARY MARY

Nie będzie tu tylko o czarach, ale o całym systemie walki w grze. Początkowo zaczynamy od walki gołymi rękoma. Mimo, że uzbrojone są one w pazury, na twardszych przeciwników mogą nie wystarczyć. Potem mamy możliwość korzystania z prostych broni, jak halabardy, włócznie, pochodnie itp. Można nimi nie tylko rzucać, ale także bardzo skutecznie i widowiskowo walczyć. W końcu dostajemy miecz o nazwie Soul Reaver, który może być wzmacniany różnymi czarami i mocami, dzięki czemu przyjmie cechy lodu, ognia, wody itp. Nie zapomniano też o czarach i różnych dodatkowych umiejętnościach. Znajdziemy więc zaklęcia bardziej ofensywne, typu strzelające fireballe, ale także ochronne oraz pomocne w eksploracji świata. Warto też dodać, że Ralzeil uczy się nowych umiejętności w czasie gry. Po pokonaniu każdego z bossów zdobywamy atuty, jakimi on dysponował. A są to: możliwość dowolnego przenoszenia się między światami, wspinanie się po ścianach, przenikanie przez nie, pływanie i inne. Wraz z nabytymi umiejętnościami staną przed nami otworem niedostępne dotąd obszary i nowe przygody.

WIZJA

Już początkowe fragmenty gry potrafią wprawić nas w zachwyt. Dziwne korytarze, piękne budowle, kamienne posągi, osnute mgłą wąwozy, niespotykane rzeźby na ścianach, zamki, lochy, cele, jaskinie. A wszystko wykonane z dbałością o każdy szczegół - tajemnicze, czasem groźne i posępne. Najlepsze jest jednak to,



że nie ma tu świata zbudowanego z klocków i gotowych elementów, jak w „TR", ale całość została zaprojektowana przez grupę architektów, którzy włożyli w wykonanie obu światów wiele pracy. Także postacie wykonane są bardzo starannie. Poruszają się bardzo płynnie, a te większe, jak bossowie mają odpowiednio groźny wygląd - każdy z nich jest wielką osobliwością. Wspaniale też rozwiązano efekty świetlne, które nakładane są w czasie rzeczywistym. Gdy chodzimy z pochodnią, to nie tylko oświetlamy wnętrza ale podpalając jakiegoś wroga możemy oglądać jak biega on płonąc i pięknie rozświetla mrok komnaty. Wspaniałym efektem zastosowanym w grze jest płynny morfing przejścia z jednego świata w drugi - proste i ułożone budowle i elementy krajobrazu zostają nagle powykrzywiane i poskręcane, krajobraz ciemnieje, staje się ponury i tajemniczy. Naprawdę super. W końcu też warto spojrzeć na wstawki fabularne. Część jest robiona na enginie gry, co pozwala zachować płynność akcji, zaś w kilku miejscach, głównie po pokonaniu bossów ujrzymy renderowane, dłuższe wstawki. I tu niestety porażka. Wykonane są one w sposób niedbały, piksele są wielkie jak krowy, a zauważalny dithering psuje cały efekt i klimat.

WYCIA I SKOWYTY

Oprawa dźwiękowa też jest wyjątkowa. W ciągu gry towarzyszyć nam będzie muzyka mroczna, groźna i wywołująca dreszcze. Pasuje ona doskonale do klimatu gry i z pewnością go potęguje. Nie gorzej jest też z efektami dźwiękowymi. Krakanie wron, wycie zabijanych, ryki bestii, wiatr wiejący w zakamarkach wielkich budowli, szum wodospadów i skwierczenie palących się pochodni są tak realistyczne, że można się zapomnieć. Ponadto dobrze dobrano głosy postaci występujących w grze, a szczególnie Starszego Boga, który pomaga i wspiera radami Ralzeia w jego wędrówce. Jest on ciężki, spokojny, po prostu boski...

PLAYBILITY

Gra strasznie wciąga już od początku, nie ma w niej wielu przestojów. Poziom trudności jest mocno zróżnicowany i rośnie powoli, dzięki czemu każdy gracz spokojnie pozna tajniki gry i stopniowo będzie pogłębiał swoje umiejętności. Dobre połączenie fabuły z akcją daje wspaniały efekt, a postać głównego bohatera pod wieloma względami wyprzedza osławioną Larę Croft z „TR". Ponadto doskonale rozwiązany system sterowania, który w przypadku wykorzystania pada jest tak dalece intuicyjny i wygodny, że w ogóle zapominamy o tym, że sterujemy kilkoma przyciskami naraz. Bardzo dobrze rozwiązano system walki, który jest ważnym i częstym elementem gry. Aby uniknąć biegania i żmudnego celowania w przeciwników, dysponujemy specjalnym klawiszem, który pomaga skupić się na wybranym celu i walczyć aż do końca. To naprawdę bardzo pomaga. Warto też wspomnieć o sporej inteligencji potworów. Nie istnieje tu pojęcie mięsa armatniego. Co prawda wrogowie występują najczęściej dwójkami lub trójkami, ale starają się atakować z głową i tak, aby zepsuć Ci jak najwięcej krwi. Gdy jesteś silny, to ciosami nadwątlają Twoją energię, a gdy stają się słabsze, a Ty potrzebujesz energii uciekają i chowają się, aby trudniej było wyssać z nich duszę.

NA KONIEC

„Legacy of Kain: Soul Reaver" to jedna z najlepszych gier TPP tego roku. Moim skromnym zdaniem bije na głowę „Tomb Raidera" nie tylko grafiką, wielkością czy głównym bohaterem, ale przede wszystkim grywalnością. Nie posądźcie mnie o to, że nie lubię Lary, w końcu to ja w redakcji jestem jej największym fanem! W tę grę powinien zagrać każdy. Istnieje bowiem duża szansa, że efekt, jaki wywrze gra na Tobie będzie niezapomniany. **BARON JACK**



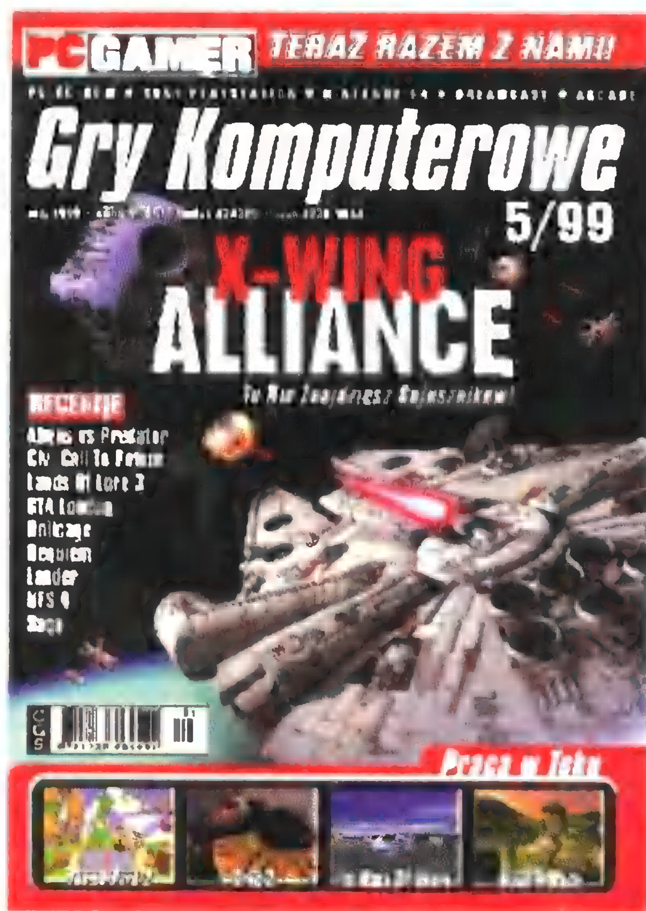
Za: Grafika, klimat, główny bohater, fabuła.

Przeciw: System save'ów, jakość filmów.

Wspaniała przygoda, inteligentne zagadki, klimat gwarantują tej grze powodzenie wśród graczy lubiących gry z gatunku.

WERDYKT 93%

ALTERNATYWNE Tomb Raider 3 **93%** Outcast **90%**



GK 5/99 Porady: Alpha Centauri [2], Thief [3], Tomb Raider 3 [5], Return To Krondor [1] **Cena 4.99**



GK 4/99 Porady: Alpha Centauri [1], Thief [2], Fallout 2 [3], Tomb Raider 3 [4] **Cena 4.99**



GK 3/99 Porady: Thief : The Dark Project [1], Gangsters, Fallout 2 [2], Tomb Raider 3 [3] **Cena 4.99**



GK 2/99 Porady: Settlers 3, Colin McRae Rally [3], Fallout 2 [2], Tomb Raider 3 [2] **Cena 4.99**



GK 1/99 Porady: Populous 3, Colin McRae Rally [2], Grim Fandango, Tomb Raider 3 [1] **Cena 4.99**



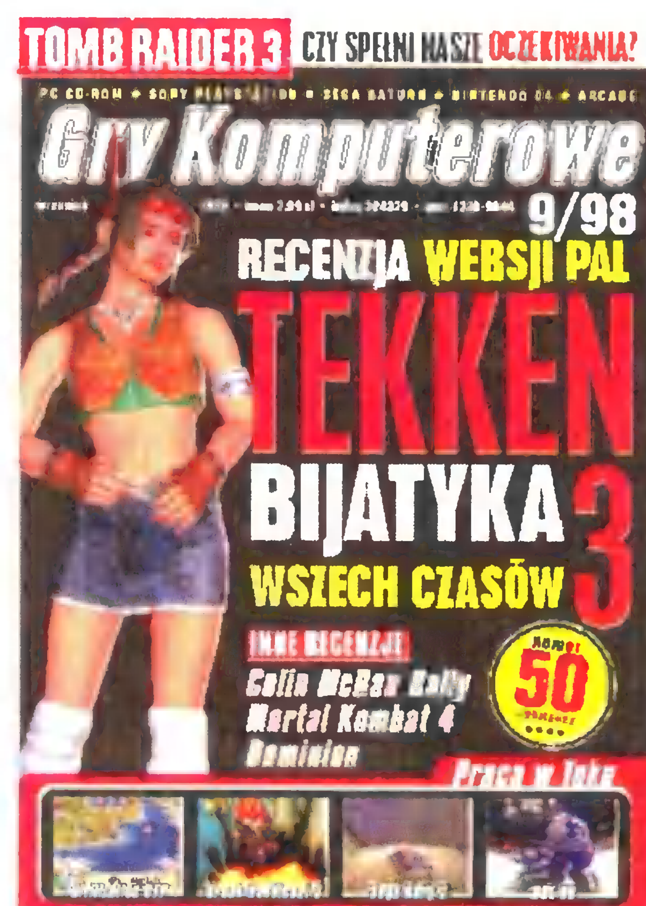
GK 12/98 Porady: Hopkins FBI, Nightlong, Colin McRae Rally [1], Dune 200 [2] **Cena 3.99**



GK 11/98 Porady: X-Files, Final Fantasy 7 [3], Dune 2000 [1] **Cena 3.99**



GK 10/98 Commandos, Unreal [2] Sanitarium, Journament Project 3, Final Fantasy 7 [2], **Cena 3.99**



GK 9/98 Porady: Might & Magic VI, Final Fantasy 7 [1], Unreal, MK Mythologies [2] **Cena 3.99**



GK 8/98 Książe i Tchórz, Die By The Sword, Quake 2, StarCraft [3], MK Mythologies [1] **Cena 3.99**

NUMERY ARCHIWALNE

JAK ZAMAWIAĆ

Dokonaj wpłaty na poczcie lub w banku (blankiet, dostaniesz go na miejscu) odpowiednią kwotę pieniędzy na rachunek bankowy:

Computer Graphics Studio, PKO BP XII O/W-wa, nr r-ku 10201127-314295-270-1
Koniecznie na odwrocie blankietu (miejsce na korespondencje) napisz wyraźnie czego dotyczy Twoje zamówienie np. GK nr 2/99 i podaj jeszcze raz swój adres.

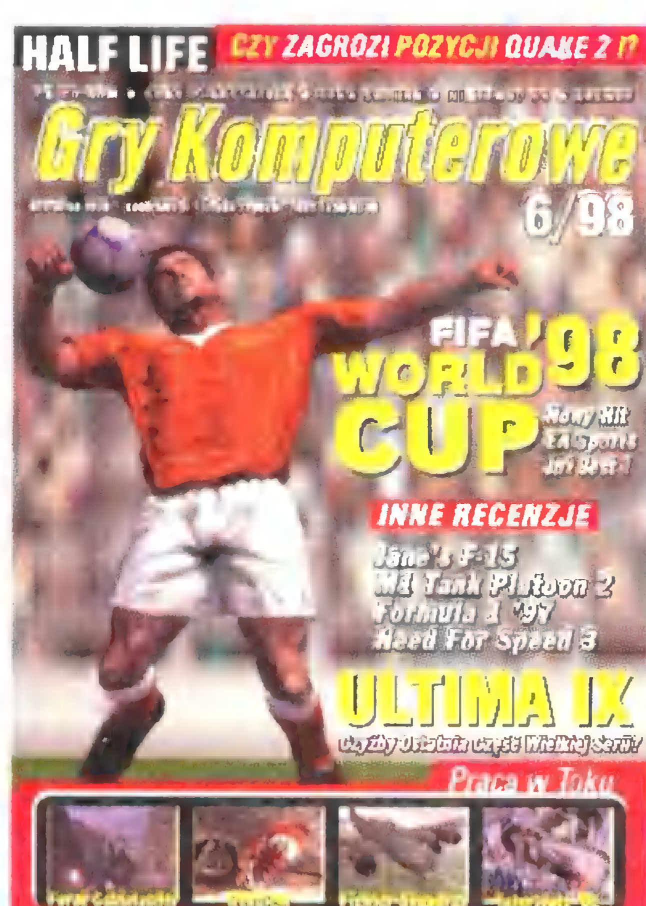
Ile to kosztuje? Zamawiając jeden lub dwa numery płacisz według cen detalicznych. Przy zamówieniu trzech i więcej numerów płacisz **3 zł** za numer w zwykłej edycji lub **5 zł** za numer **w edycji z płytą CD.** Do tego należy jeszcze doliczyć jednorazowo **2 zł** kosztów wysyłki za jeden lub dwa numery, a **3 zł** jeśli zamawiasz trzy lub więcej.

Termin realizacji zamówienia wynosi do 30 dni.

W redakcji znajdują się również starsze numery pisma „Gry Komputerowe".



GK 7/98 Porady: Mysteries Of The Sith [2], Reah, Resident Evil 2 [2], StarCraft [2] **Cena 3.99**



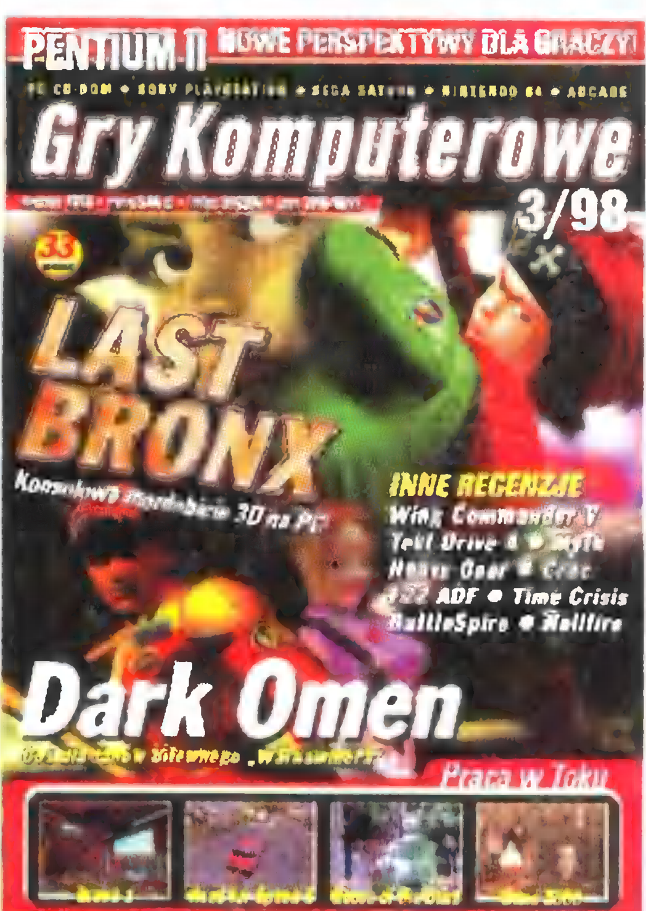
GK 6/98 StarCraft [1], Jack Orlando, Mysteries Of the Sith [1], Rebellion, Resident Evil 2 [1] **Cena 3.99**



GK 5/98 Porady: Black Dahlia, Blade Runner, Sub Culture, Zork Grand Inquisitor, TA [3] **Cena 3.99**



GK 4/98 Porady: Tomb Raider 2 [3], Total Annihilation [2], Wing Commander V, I-War **Cena 3.99**



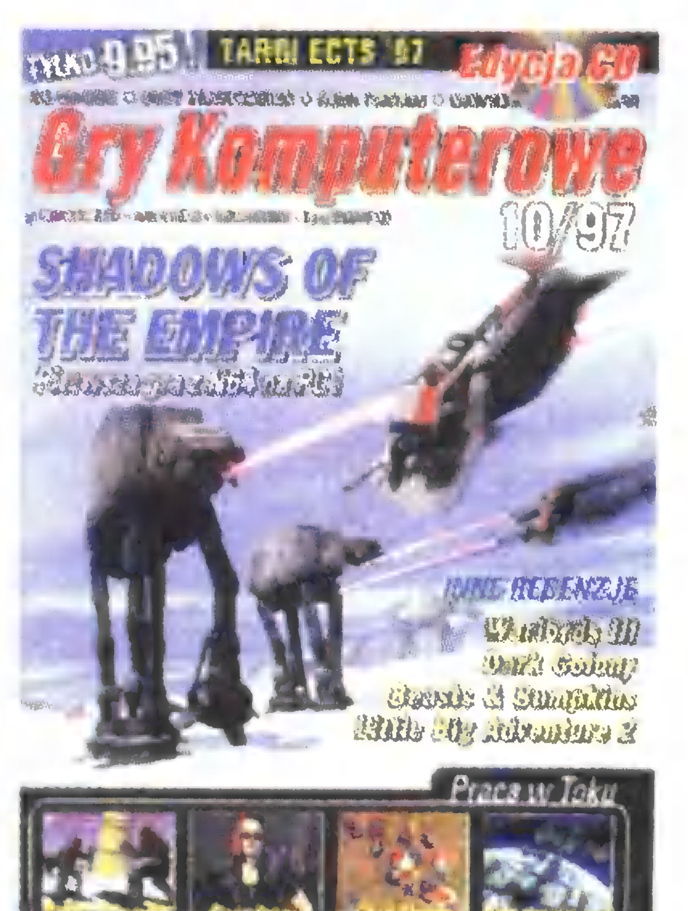
GK 3/98 Tomb Raider 2 [2], Total Annihilation [1], Monkey Island 3, Imperium Galactica **Cena 3.99**



GK 12/97 Porady: Dark Colony [2], X-Com: Apocalypse [3] **Cena 3.99**



GK 11/97 Porady: Smocze Historie, Dark Colony [1], X-Com: Apocalypse [2] **Cena 3.99**



GK 10/97 Porady: X-Com: Apocalypse [1], X-Wing vs TIE- Fighter [3] **Cena 3.50**

PROMOCJA! Na Egzemplarze z Płytą CD 5 zł ZA 1 EGZEMPLARZ*

* Oferta ważna przy zamówieniu trzech lub więcej numerów

HARDWARE

CO W SPRZĘCIE PISZCZY. HARDWARE'OWY PRZEGLĄD RYNKU

VOODOO 3

Od dawna czekano na premierę najnowszej, magicznej (nie tylko z nazwy) karty. Oto nadeszła w chwale i blasku. Zaraz... Dlaczego aż trzy?!



- Producent: **3Dfx**
- Dystrybucja: **Tornado, tel. (022) 8512401**
- Cena: **ok. 700.00**

Nowe karty oznaczone numerkiem „3" dostały też różne imiona: 3000, 2000 oraz, najsilniejsza z nich, 3500 (wciąż jednak w inkubatorze). My zajmiemy się pierwszą z nich, która od słabszej wersji różni się głównie RAMDAC-iem, którego prędkość w opisywanym wariancie wynosi 350 MHZ...

W najnowszej wersji Voodoo zaszły spore zmiany. Po pierwsze i najważniejsze trzecia już wersja naszej magicznej karty jest produktem typu all-in-one. Koniec więc z kabelkiem łączącym akcelerator z kartą graficzną - teraz dostajemy wszystko na tacy. Trzeba pochwalić działanie karty w trybie 2D i tym, którzy powątpiewali w to czy uda się stworzyć idealny duet musimy powiedzieć: „a jednak wyszło". Karta działa idealnie, a prędkość jej funkcjonowania w płaskim wymiarze jest niemal identyczna z Matroxem (G-200) co jest wynikiem bardzo dobrym.

Kolejną zmianą jest to, że karta działa na złączu AGP (wersja 2000 także na PCI). Tu zresztą pojawił się pewien problem, gdyż niektóre programy testujące nie wykryły obecności karty na AGP, co pozwala powątpiewać w wykorzystanie przez nią dobrodziejstw tego slotu. Przybyło nam trochę pamięci - teraz jest to 16 megsów - co oczywiście nie jest wielkością zatrważającą (TNT2 i G-400 mogą mieć 32), ale póki co wystarczy. Jak stwierdzili producenci po co dawać dwa razy więcej, jeśli gry tego nie wykorzystują, a podnosi to tyko koszt karty. Oczywiście dzięki temu pojawiła się też możliwość grania z zastosowaniem całej gamy nowych, wyższych rozdzielczości, co zmienia niektóre gry nie do poznania.

Ale jak z prędkością - ktoś zapyta - bo przecież o to tu właśnie chodzi. Programy testujące były zgodne co do tego, że karta niemalże pędzi. Wszystkie wyniki były doskonałe. Wiemy jednak, że programy użytkowe, czy testujące to nie wszystko i prawdzie oblicze odsłania się dopiero podczas grania. Zapuściłem więc „Quake 2" w nadziei, że ujrzę wynik coś około 1000 klatek ;). A tu niespodzianka (raczej niemiła). Timedemo pokazało w niskiej rozdzielczości (640x480)wynik jedynie 46 klateczek (na AMD K6-2). Pomyślałem, że to jakiś błąd, ale powtarzając test zawsze było tak samo. Jest to oczywiście wynik bardzo dobry bo i tak powyżej granicy płynności (30 klatek) ale w końcu oczekiwaliśmy czegoś więcej (zresztą Voodoo 2 potrafiło już dojść nawet do 70). Trochę zniechęcony zacząłem zwiększać rozdzielczość. I tu karta pokazała swoje pazury - 800x600 wynik 46 klatek, 1024x768 wynik 46 klatek. I o to tu właśnie chodzi. Voodoo 3 zwiększa prędkość działania wraz ze wzrostem prędkości komputera i rozdzielczości ekranu. Dzięki temu na niemalże każdym komputerze możecie uruchomić „Half-Life" w wysokiej rozdziałce bez obawy, że Wasza maszyna zacznie się niemiło krztusić. Niestety, gry działają jedynie w 16 bitowym kolorze, ale jak zapewnia producent, wszystko to po to, by utrzymać prędkość działania bez konieczności wyłączania kolejnych efektów. Zresztą różnice między tymi dwoma trybami (16 a 32) widać jedynie na dużych zbliżeniach (no chyba, że ktoś gra ze szkłem powiększającym w ręce) - choć ktoś może powiedzieć „ale jednak widać".

Karta jest oczywiście kompatybilna w ze swymi poprzedniczkami, dzięki czemu nie będzie problemów ze starszymi tytułami. Producenci obiecują, że produkt będzie zgodny z nowymi płytami pod najświeższy procesor AMD, co pozwoli zaoszczędzić wiele kłopotow tym, którzy ów procesor zechcą nabyć. Reasumując. Voodoo 3 3000 to produkt bardzo dobry (choć nie doskonały), godny następca V2. Można oczywiście narzekać na ilość pamięci czy też głębie koloru, ale są to (wierzcie mi) póki co detale, które w nawet najnowszych grach nie mają wielkiego znaczenia (choć może przyszłość pokazać coś innego). Dzięki pewnym oszczędnościom nasza maleńka karta pozwala nam naprawdę poszaleć (i to na każdym sprzęcie). Jej najszybsza obecna na rynku wersja (3000) kosztuje około 700 zł., co nie jest oczywiście kwotą małą. Decyzja należy do Was, i zależy w dużej mierze od posiadanego przez was sprzętu. Jeśli posiadacie słabszy procek i V2, to lepiej najpierw wymienić procesor, bo nowa karta tak naprawdę niewiele zmieni, natomiast jeśli posiadacie MonsterPC, to.....(ale najpierw przeczytajcie o G-400 na stronie obok).

GRZEGORZ MICYK

Voodoo 3 3000 to produkt bardzo dobry (choć nie doskonały), godny następca Voodoo 2.

NOWOŚCI

- **Toshibie udało się wyprodukować napęd DVD posiadający także funkcję nagrywania płyt CD-RW. Nawet nie wspomnieli o cenie. Całe szczęście... moje biedne serce.**
- **Intel właśnie rozpoczął pracę nad procesorami przeznaczonymi dla gniazda Socket 423. Celem jest przekroczenie magicznej bariery 1 GHz.**
- **Dosłownie już za chwilę może pokazać się na rynku najnowsze dziecko firmy S3 - karta Savage 4 Xtreme. Taktowanie zegarem 166 MHz i sprzętowe wspomaganie DVD.**

MATROX G400

Matrox - można by powiedzieć, to brzmi dumnie. A czemu? Karty tej firmy należą do ścisłej światowej czołówki, nie tylko pod względem szybkości ale i nowatorstwa.

- Producent: **Matrox**
- Dystrybucja: **Tornado, (022) 8512401**
- Cena: **1100.00**

Wszyscy pamiętają Mystique (jeden z pierwszych akceleratorów), doskonałe Millenium czy też nowsze dzieło firmy G200. Teraz firma wypuszcza nową kartę oznaczoną symbolem G400, która to godnie reprezentuje interesy poprzedników.

Nowa karta to oczywiście nowe możliwości. Ta może nawet zaskoczyć niektórych swoimi nowinkami technicznymi. Zacznijmy jednak od początku.

Testowana przez nas karta mieści się gdzieś pośrodku przedstawianych pod tym symbolem produktów. Posiada 16 MB pamięci (SGRAM), a jej RAMDAC pracuje z częstotliwością 300 MHZ (najszybszy model Matroxa Max oferuje dużo więcej bo 32 MB i 360 MHZ). Może ona wyświetlać zarówno 16 jak i 32 bitowy kolor, co z czego będą zadowoleni przeciwnicyV3 twierdzący, że 16 bit to zdecydowanie za mało. Co do rozdzielczości to jest ich cała masa, aż do 2048 x 1536 (zresztą podobnie jak na V3) jednak przy 16 Mb w 3D można sobie pograć najwyżej „tylko" w 1600 x 1200 (32 bit). Co ciekawe G400 posiada zintegrowany dekoder do DVD co z pewnością ucieszy te osoby, które postanowiły sobie napęd tego typu nabyć. Teraz nie potrzebujecie już karty dekodującej - Matrox wykona całą ciężką pracę. Ponadto posiada on wyjście na TV więc miłośnicy dużego screenu będą na pewno usatysfakcjonowani. Z nowinek technicznych warto wspomnieć o technologii DualHead. Dzięki tej technice możecie wyświetlać za pomącą jednej tylko karty graficznej obraz (różny) na dwóch monitorach. Tzn. na jednym leci sobie np. film DVD, a na drugim możecie używać Worda. Dość ciekawa opcja.

Kolejną nowinką jest prawdziwy Environment-Mapped Bump Mapping. Polega to na tym, że dzięki właściwemu operowaniu światłem, płaskie tekstury (cegły w murze, woda) nabierają trzeciego wymiaru. Wygląda to fantastycznie (ta falująca woda.. drzewa wreszcie wyglądają naturalnie), a demo Matroxa obrazujące ten efekt to po prostu bajka. Żadna z kart na rynku nie udostępnia tego efektu, a jedynie markuje go za pomocą multi-pass alpha emobossing. Przejdźmy jednak do możliwości karty. Oczywiście 2D jest tu nie do pobicia. Właściwie stało się już niemal tradycją to, że Matrox wyznacza górną poprzeczkę w tej dziedzinie. W 3D też jest doskonale. Gdy testowałem G400 na tym samym komputerze co V3 3000, to program testujący nie bardzo się mógł zdecydować, która z nich jest szybsza. Raz wygrywała jedna by znów za chwilę oddać palmę pierwszeństwa innej. Przy czym różnice były naprawdę nieznaczne poza np. fill rate, gdzie Matrox pobił V3 na głowę. Poradził sobie także znacznie lepiej (V3 skakało) z 16 MB teksturą. Należy też pamiętać, że moc obliczeniowa Matroxa znacznie rośnie gdy wsadzimy go do mocniejszego komputera. Dla tej karty jest to dużo istotniejsze niż dla V3 czy TNT2.

Co do gier z DireckX, nie było najmniejszych problemów, wszystko chodziło pięknie niczym szwajcarski zegarek. Przy OpenGl pojawiły się pewne problemy, ale wynika to z wczesnych wersji sterowników (lub ze złośliwości mojego komputera), więc nie jest to powód do zniechęcania się, zwłaszcza, że najnowsze wersje udostępniane są w sieci. Z tego co widziałem na Sieci G400 jest szybszy na mocnych systemach od TNT2 i V3 3000. Chciałbym bardzo mocno polecić tę kartę, raz ze względu na jej możliwości a dwa na cenę, która wynosi ok. 800 zł za opisywaną wersję. Jest to naprawdę niewiele wziąwszy pod uwagę fakt, że posiada ona dekoder DVD, technologię DualHead, a w końcu naprawdę rewelacyjny Environment-Mapped Bump Mapping. Jedynym kryterium które należy wziąć pod uwagę to moc procesora. Jeśli posiadasz minimum silnego Celerona to naprawdę nie wiem co robisz jeszcze w domu. Matrox na Ciebie już czeka... **GRZEGORZ MICYK**



Nowy przedmiot porządania dla wielu miłośników rozrywki komputerowej.

NOWOŚCI

Siła plotki jest wielka. Tym razem poczuli ją ludzie z firmy Rise, zajmującej się tworzeniem procesorów dla gniazda Socket 370. Po upublicznieniu wieści o jej upadku, w Sieci z lekka zagotowało, a szef prasowy firmy miał sporo kłopotów ze zdementowaniem tej wieści.

AMD przechodzi na miedź! Począwszy od września linie montażowe tej firmy zaczną produkować proce K6 w oparciu o ten pierwiastek.



Dzisiaj mamy do wygrania trzy świetne pady.

KONKURS DESTINY III

Dzisiaj mamy do wygrania trzy świetne pady. Ich test i pochwały gRooviego mogliście przeczytać w poprzednim numerze „GK". Zapraszam więc do konkursu. Wystarczy tylko przeczytać zamieszczone poniżej pytanie i przysłać odpowiedź na kartce pocztowej z dopiskiem „KONKURS DESTINY III". Nazwiska szczęśliwych zwycięzców opublikujemy za dwa miesiące.

Pytanie: Czym różni się pad od joya?

Nagrody ufundowała firma MANTA z Warszawy, tel. (022)643–54–20.

ROZWIĄZANIE KONKURSU N64! Oto bardzo szczęśliwi zwycięzcy konkursu DESTINY!

1. Kierownicę „Destiny" z FF otrzymuje RAFAŁ DEMBOWSKI z Gdańska,

2. Kierownicę „Destiny" bez FF otrzymuje ZOFIA KIEROŃSKA z Jaworzna

Mieszka w zamku z obrotowymi komnatami. Ma garnce pełne złota. Dziesiątki tysięcy ludzi dobrowolnie płacą mu daniny, aby móc być jego poddanymi. Nosi tytuł Lorda Britisha i tworzył gry jeszcze przed Waszym narodzeniem...

RICHARD GARRIOTT

ROZMAWIAŁ: OWAIN BENNALLACK

A więc, Richardzie, przyjechałeś do Londynu, aby promować sequel gry, która zdaniem wielu specjalistów nie miała szans na dłuższy żywot. Czy spełniła Twoje oczekiwania?
Nasze finansowe oczekiwania były dość skromne. Najlepiej sprzedającą się przed „Ultimą" grą on-line był „Meridian 59". Sprzedał się w około 20 000 egzemplarzy i miał kilka tysięcy subskrybentów.

Kiedy zdałeś sobie sprawę z rozmiarów gry?
Kiedy weszliśmy w etap beta-testów i 50 000 ludzi było gotowych zapłacić, aby dostać grę do testowania! O rany! To było więcej, niż mogliśmy obsłużyć.

I od tej chwili sprawy potoczyły się lawinowo?
Zamiast startować z jednym serwerem, postawiliśmy cztery. Teraz mamy 15. „Ultima Online" stała się najlepiej sprzedającą się grą w historii Electronic Arts i Origin - i obecnie przynosi największe zyski.

Oprócz sukcesu finansowego, jak czułeś się, kiedy od samego początku zacząłeś uczestniczyć w grze?
No cóż, miałem dosyć mieszane uczucia. Kiedy zaczęliśmy sprzedawać grę, byliśmy zupełnie nieprzygotowani. Potrzebowaliśmy rozbudowanej biurokracji. Mieliśmy ponad 100 000 subskrybentów - jest to ekwiwalent populacji niewielkiego miasta. Niektórzy żalili się na „bugi", które musieliśmy szybko usuwać. Inni z kolei mieli zróżnicowane zdania na temat, na przykład, kary za morderstwo czy też wysokości podatków. Ludzie chcieli przedstawić władzy swoje stanowisko i jak myślisz, kogo uznawali za „władzę"? Mnie!

Czy organizowali szturmy na Twój zamek?
Zaraz o tym opowiem. Tysiące ludzi zaczęło słać e-maile do zespołu twórców oraz bezpośrednio do mnie. Nie było możliwości, abyśmy mogli wszystkie je przeczytać na tyle szybko, by w rozsądnym terminie odpowiedzieć nadawcom. Ludzie uważali, że każdy problem w wykreowanym świecie powstawał z mojej winy. Jeżeli ktoś nie reagował, to dlatego, że nie zareagował Lord British. Emocjonalnie przeżywałem trudne chwile.

Czy miałeś poczucie, że włożyłeś dużo wysiłku w coś, co obróciło się przeciwko Tobie.
Tak. Miałem wrażenie, że ludzie niedoceniali wysiłku, który włożyliśmy w stworzenie i utrzymanie gry. Jednak w ciągu pierwszego roku stworzyliśmy biurokrację złożoną z pracowników Origin - od mistrzów gry, poprzez członków rady i przywódców gildii, aż do przedsiębiorców i obywateli. Każdy ma w tym łańcuchu swoje miejsce. To bardzo zdrowy układ.

Ale przedtem miały miejsce demonstracje...
Zgadza się. 400 ludzi zorganizowało szturm na zamek Lorda Britisha. Wdarli się do komnaty tronowej, rozebrali się do naga, wypili mnóstwo wirtualnego alkoholu, wirtualnie obrzygali posadzki, narobili bałaganu i wykrzykiwali bluzgi na temat „bugów", które znaleźli.

Jeżeli ktoś angażuje się w stworzenie wirtualnego świata on- line, przejawy niezadowolenia stają się tak samo istotne jak w prawdziwym życiu.
No cóż, fanatyczni gracze w „Ultimę" spędzają na grze od sześciu do ośmiu godzin dziennie. Tak więc osiem godzin snu, tyle samo godzin w szkole lub w pracy, a reszta on-line.

Takie jest życie...
Głęboko wierzę, że ludzie są częściowo uwarunkowani genetycznie, ale reszta to suma naszych doświadczeń. Ludzie spędzają ogromną ilość czasu w tym wirtualnym świecie, więc staje się on istotnym elementem ich osobowości.

Jakie znajduje to odzwierciedlenie w grze?
Zawarliśmy w „Ultimie Online" - jak się okazało zupełnie przypadkowo - elementy, które odgrywają niezwykle ważną rolę. Na przykład, cieszę się z tego, że stworzyliśmy grę, w której charakter postaci jest niezmienny. Jeżeli ktoś czyni głównie zło, będzie to ciągnęło się już za nim do końca.

Trzeba brać odpowiedzialność za swoje czyny.
Tak. W „Ultimie Online" można stworzyć wiele postaci, ale w przyszłych grach nie dopuszczę do tego. Jeżeli ktoś chce prowadzić życie rzezimieszka, będzie to wybór na całe życie - łącznie z wszystkimi tego konsekwencjami. Trzeba będzie z tym żyć.

Czy chciałbyś, aby postacie się, na przykład, starzały?
Tak. W przyszłych grach chciałbym wprowadzić zmianę pokoleń i cykle życiowe.

Doprawdy? Czyli konieczne byłoby znalezienie partnera lub partnerki i założenie rodziny?
W zasadzie tak. Rozważam nawet pomysł zorganizowania tego w ten sposób, że zaczynając grę nową postacią, znajdujemy się najpierw w Niebie lub w Valhalli, a prawdziwe życie zaczyna się, kiedy dwoje innych ludzi zechce mieć dziecko.

W jaki sposób udaje Ci się sprawić, że „Ultima Online" nie staje się nudna?
Zatrudniamy stałą załogę złożoną z około 50 ludzi, którzy zajmują się wyłącznie aktualizowaniem świata „Ultimy". Kilkoro z nich zajmuje się wyłącznie dodawaniem elementów rozrywkowych.

Czy „Ultima Online" znacznie zmieniła się w ostatnich miesiącach?
Popatrz na serwery. Na wszystkich mamy te same lądy oraz komputerowo sterowane miasta, ale na każdym pojawiło się również miasto zarządzane przez graczy, a co za tym idzie, zróżnicował się ich charakter. Niektóre są miejscami spotkań wojowników, podczas gdy inne wykształciły się jako prawdziwe jaskinie role-playing. Poczynaniom wojowników przyglądają się bardowie, którzy następnie snują opowieści.

A co dzieje się, jeżeli ktoś nie potrafi się przystosować?
W większości przypadków społeczność graczy wykopuje go. Gracze sami dbają o porządek. Jak dotąd, europejski serwer Drachenfels jest bardzo ustatkowany.



Oto Lord British i może ubierać się w co tylko chce.

„Ludzie uważali, że każdy problem w wykreowanym świecie powstawał z mojej winy. Jeżeli ktoś nie reagował, to dlatego, że nie reagował Lord British"

[redacted]

Doprawdy?
Tak. Amerykanie lubią mieć broń i są nieuprzejmi w stosunku do siebie. Europejczycy są o wiele bardziej uprzejmi. Sądzę, że ten świat, w porównaniu z serwerami w USA, rozwinie się w krainę o europejskim systemie wartości i kulturze.

Najwcześniejsze MUD-y miały tekstowy charakter. Czy graficzne fajerwerki są daleko na Twojej liście priorytetów?
To nie do końca prawda. Uważam, że rynek masowy wymaga wysokich standardów zarówno pod względem prezentacji, jak i zawartości intelektualnej.

Ludzie muszą widzieć efekty swoich poczynań?
Tak jest. To jak różnica pomiędzy przygodówkami tekstowymi i graficznymi. Zdaniem wielu graczy tekstówki były najlepsze, ale zostały wyparte wraz z rozwojem strony wizualnej.

Na początku lat 90 Nintendo planowało stworzenie rozległej sieci konsumenckiej wykorzystującej konsole NES. Czy sądzisz, że udało Ci się stworzyć szkielet kompletnego wirtualnego świata, który jedynie zaczął swój żywot jako gra komputerowa?
Dokładnie tak sądzę. Nie tak wyobrażaliśmy to sobie tworząc ją, ale nasze wyobrażenia uległy zmianie. Już szukamy nowych dróg. Na przykład rozważamy pomysł, aby Origin stał się dostawcą usług internetowych (ISP), dzięki czemu gracze nie musieliby jednocześnie płacić za dostęp i za subskrypcję. Gdybyśmy zajęli się grą w stylu „Blade Runnera", moglibyśmy umieścić w niej reklamy na przykład Coca-Coli i Domino's Pizza. Może nawet dałoby się poprzez wirtualny świat zamawiać prawdziwą pizzę.

Jaką najwyższą pozycję społeczną może gracz osiągnąć w świecie „Ultimy"?
Obecnie najwyższą polityczną pozycją jest tytuł członka rady. Rozważam jednak umożliwienie graczom zdobywania tytułu „Regenta" - czyli w zasadzie zajęcie pozycji Lorda Britisha na jeden dzień. Ostatnio zamek Lorda Britisha jest najczęściej pusty i to drażni ludzi. Ale jako Regent, gracz mógłby zamieszkać w nim i stanowić prawo. Można by na przykład zawiesić kary za zabójstwo lub podnieść podatki do absurdalnego poziomu. Oczywiście ludzie mogliby w głosowaniu usunąć takiego Regenta.

Czy nie ekscytuje Cię to, że gracze handlują swoimi postaciami w Internecie?
No cóż, wymiana dolarów na złoto jest już tak rozpowszechniona na eBay, że powstał całkiem korzystny kurs [E-Bay to witryna - www.ebay.com - gdzie za prawdziwe pieniądze można handlować między innymi kontami i przedmiotami „Ultimy Online"]. Zaczyna się też już handel nieruchomościami. Jednak w rozwiniętych światach najlepsze parcele są już wykorzystane. Wzdłuż głównych dróg, gdzie najlepiej zakładać nowe interesy, stoją już różne budowle. Dla niektórych ludzi, nieruchomości są cenniejsze nawet od złota. Widziałem jedną nieruchomość, którą ktoś kupił za 5 000 dolarów.

Ludzie wydawali na początku około 30 dolarów, aby uczestniczyć w grze. Teraz wielu z nich wydaje o wiele więcej. Czy nie niepokoi Cię to?
Ale oni nie płacą nam. Nie chcemy się w to angażować. My tylko organizujemy grę. Nie chcemy, a przynajmniej nie chcieliśmy, tworzyć wirtualnego miejsca z nieruchomościami o prawdziwej rynkowej wartości.

Niektóre firmy wspominały o możliwości sprzedawania innych rzeczy w swoich grach on-line.
Też to słyszałem, ale to kiepski pomysł.

Dlaczego?
Może to grozić procesami sądowymi. Ktoś na przykład płaci sporą sumę prawdziwych dolarów za miecz, który następnie ginie lub zostaje skradziony. Gdyby mi się to przytrafiło, byłbym nieźle wkurzony.

Jeżeli ludzie chcą poświęcać tak wiele czasu „Ultimie Online", to może powinieneś się zastanowić, jak mogliby tam zarabiać prawdziwe pieniądze?
To naprawdę dobry pomysł! Nie zastanawiałem się nad tym, ale zapiszę to sobie.
Wydaje mi się, eBay jest już miejscem, gdzie mamy z tym do czynienia. Wielu ludzi, którzy mieli własne sklepy stwierdzili, że eBay oferuje tak wydajny mechanizm sprzedaży, że zamknęli swoje fizyczne sklepy. Gdybyśmy rozwinęli tę ideę, musielibyśmy sprawić, aby takie zarabianie pieniędzy przyczyniało się do rozwoju świata gry.

Gry komputerowe znalazły się ostatnio W USA pod ostrzałem. Czy zdarzyło się, żeby ktoś zaatakował gry on-line?
Nie. Jak dotąd nikt jeszcze nie zapytał: „O rany, czy to na pewno nie jest szkodliwe, kiedy ludzie spędzają praktycznie całe życie w wirtualnych światach?"

Ale to chyba nie jest nic dziwnego? Nawet stare tekstowe MUD-y stanowiły alternatywną rzeczywistość, do której można było uciec...
Tak naprawdę, to chciałbym coraz bardziej zacierać linię pomiędzy wirtualnym i realnym światem.

I tak pewnie będzie się działo, w miarę jak coraz więcej elementów będzie integrowało się z wirtualnym światem, nieprawdaż? Jak na przykład wysyłanie wiadomości na pager, że czyjś zamek jest właśnie atakowany...
Zakładam, że ten element znajdzie się w następnej „Ultimie". Jeżeli zagrożone są nasze wirtualne aktywa, to będziemy chcieli mieć możliwość ich obrony.

Czy sądzisz, że możesz to rozwinąć w jeszcze większym stopniu?
Oczywiście. Na przykład (jest to na razie tylko niesprecyzowana koncepcja), kupiłem sobie takie gogle do spania, które śledzą ruch gałek ocznych w czasie marzeń sennych. Pod koniec cyklu REM, błyskają małą czerwoną diodą i budzą cię, dzięki czemu pamiętasz swój sen. Kiedy jednak zobaczysz diodę we śnie, zdajesz sobie nagle sprawę, że nadal śnisz - światełko jeszcze cię nie obudziło. Pomyśl tylko sobie: dlaczego by nie podłączyć czegoś takiego do komputera i nie sprawić, aby twoja maszyna mówiła do ciebie w czasie snu?

A jak stworzyłbyś wokół tego grę?
Wyobraź sobie, że grasz w grę pod tytułem „Invasion Of The Dream Warrior". W nocy, bohater gry komunikuje się z Tobą przez sen! Czy nie byłoby to odrobinę psychotyczne? Albo wyobraź sobie, gdyby Dream Warrior udał się do Transylwanii i zacząłbyś dostawać listy, e-maile, a nawet pocztę głosową z Transylwanii!

Fantastyczne!
Byłaby to dosyć przerażająca inwazja w realny świat. To znaczy, przy odrobinie dobrych chęci można by stworzyć coś, co mogłoby całkowicie zatrzeć linię pomiędzy rzeczywistością i światem wirtualnym. I to właśnie chcę osiągnąć...

ODROBINA HISTORII

Opowieści Dziwnej Treści

Garriott jest skarbnicą wielu frapujących opowieści na temat „Ultimy Online", ale jego ulubiona nie ma nazbyt dramatycznego charakteru. Jak sam mówi, lubi ją, gdyż doskonale prezentuje ogromne zróżnicowanie świata, który stworzył wraz z całym zespołem.

„Jakiś czas temu podróżowałem razem z pewnym rybakiem - incognito, po prostu rozmawiając z nim i wypytując o różne rzeczy. Nagle pojawia się wojownik z podziemi. Ma na sobie błyszczącą zbroję i obładowany jest skarbami. Zobaczył nas, zatrzymał się i mówi: „Biedny rybaku, widzę, że podróżujesz bez eskorty. Właśnie wróciłem z podziemi i mam mnóstwo skarbów! Podzielę się z Tobą moim łupem. Weź mój miecz i tarczę". Wojownik kładzie oba przedmioty na ziemi. Ale rybak odwraca się i mówi: „Nie, dziękuję. Nie są mi one potrzebne. Przesiaduję tu każdego dnia łowiąc ryby, a wieczorem idę do miasta i sprzedaję je. Następnie idę do pubu i piję z przyjaciółmi piwo, przy którym opowiadamy sobie historie o rybie, która mi uciekła".

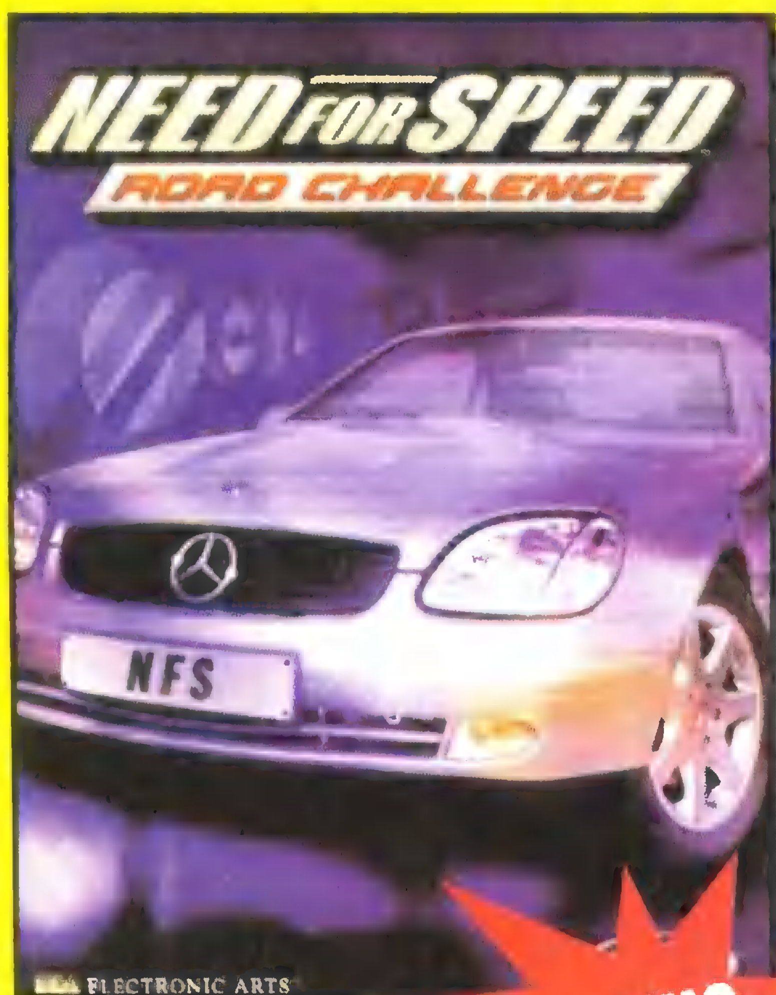
„Wojownik był zaszokowany" - powiedział śmiejąc się Garriott.

„To dopiero pokazało mi jak złożoną naturę ma ten dziwny wirtualny świat".

WYBIERZ GRĘ

PROMOCJA PRENUMERATY

Każdy *kto do końca września br. zamówi w redakcji roczną prenumeratę „Gier Komputerowych Edycja CD" otrzyma* ***za darmo grę*** *komputerową na PC! Możesz wybrać jeden dowolny tytuł z* ***12 zamieszczonych*** *poniżej gier.*



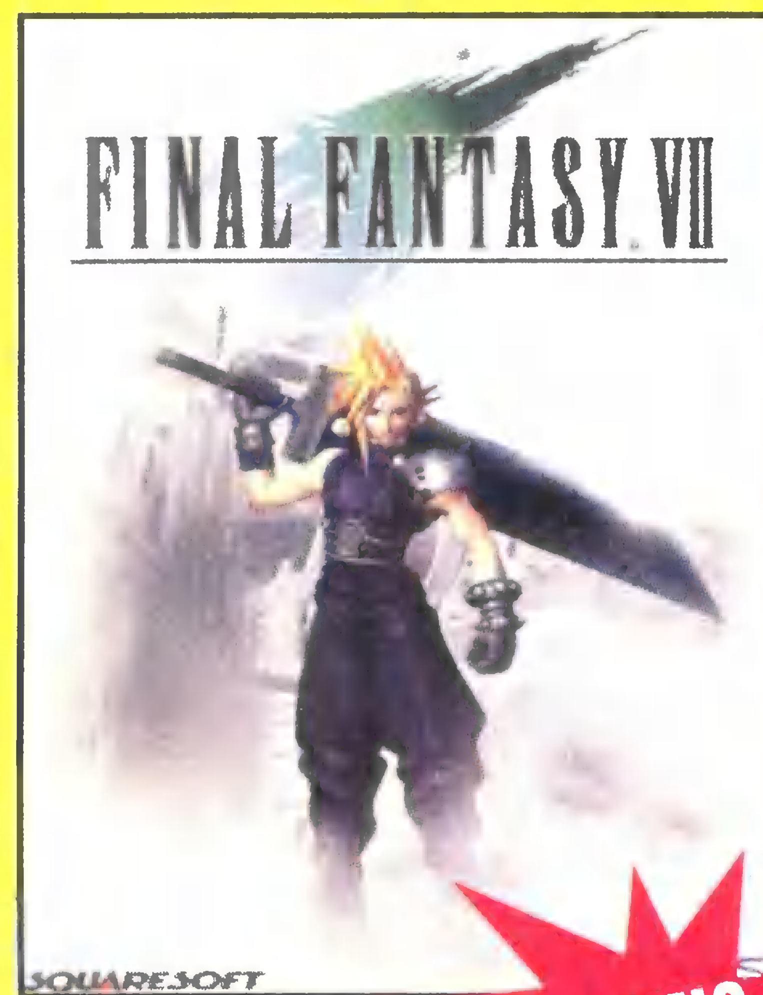
NFS 4 GRATIS



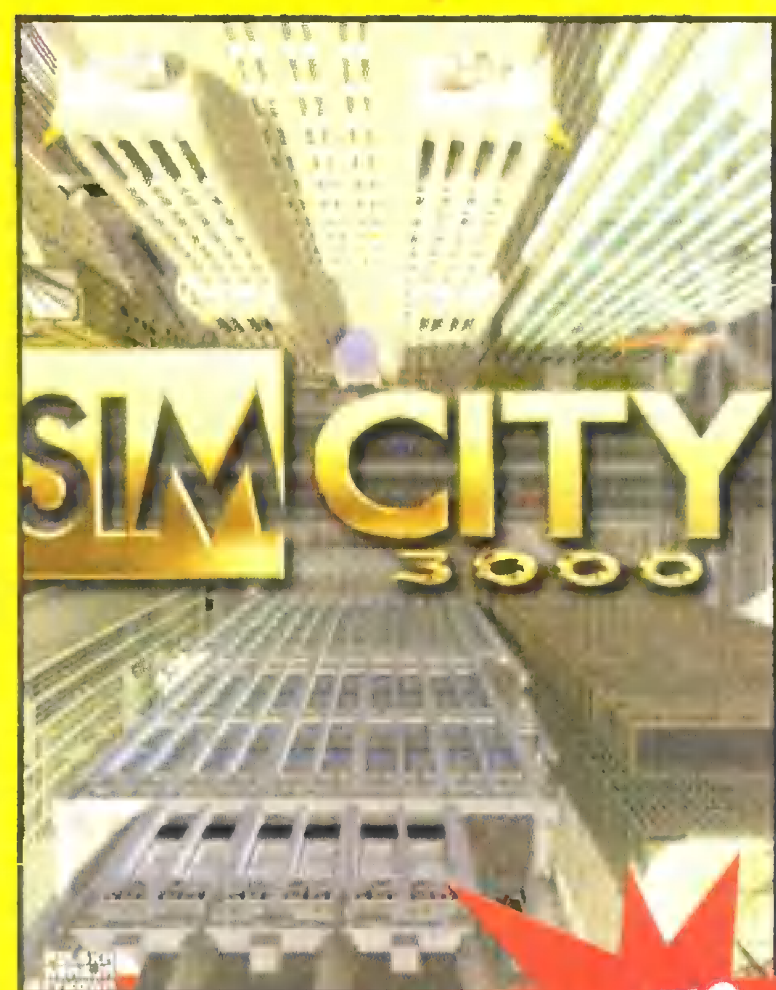
TIBERIAN SUN GRATIS



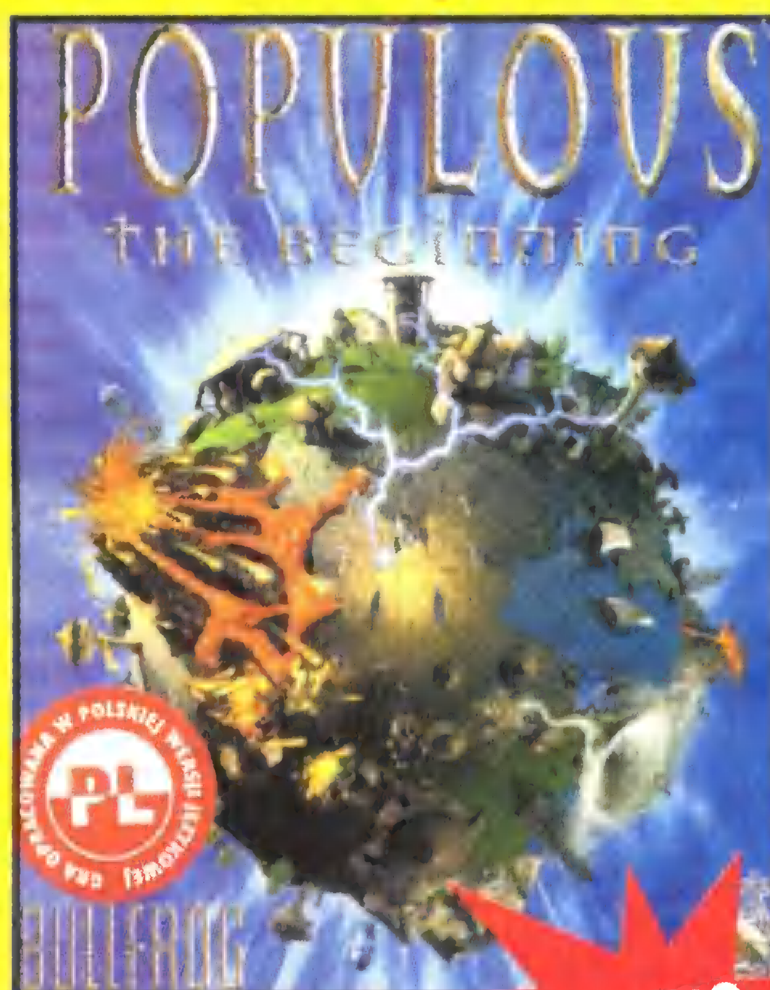
COMMANDOS GRATIS



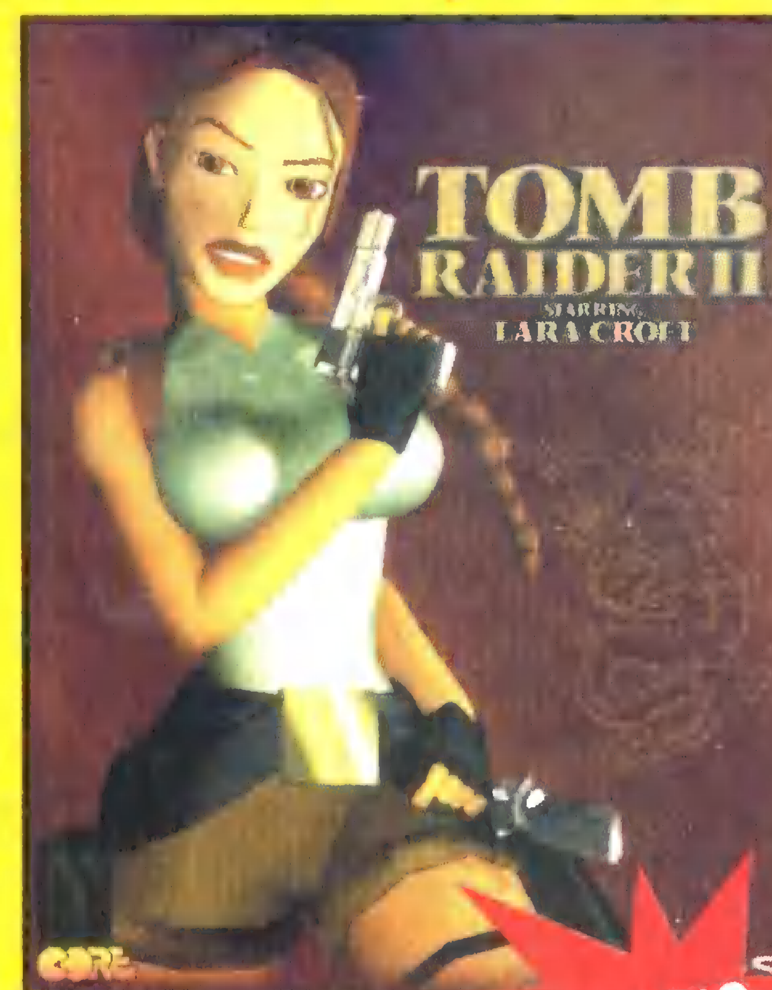
FINAL FANTASY VII GRATIS



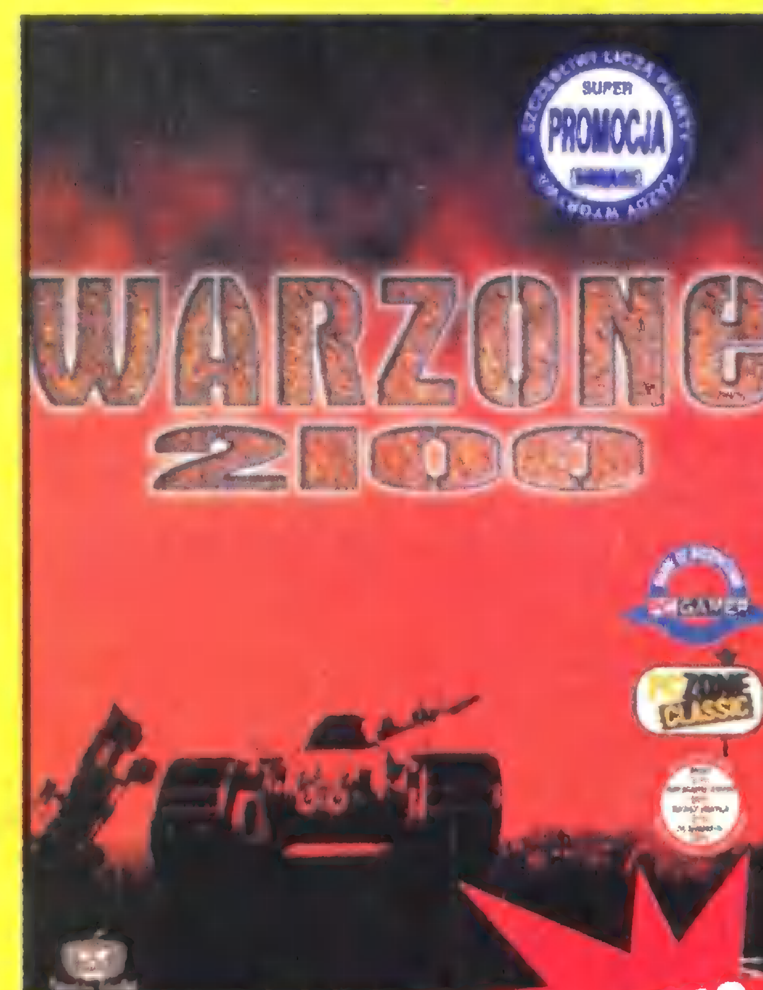
SIM CITY 3000 GRATIS



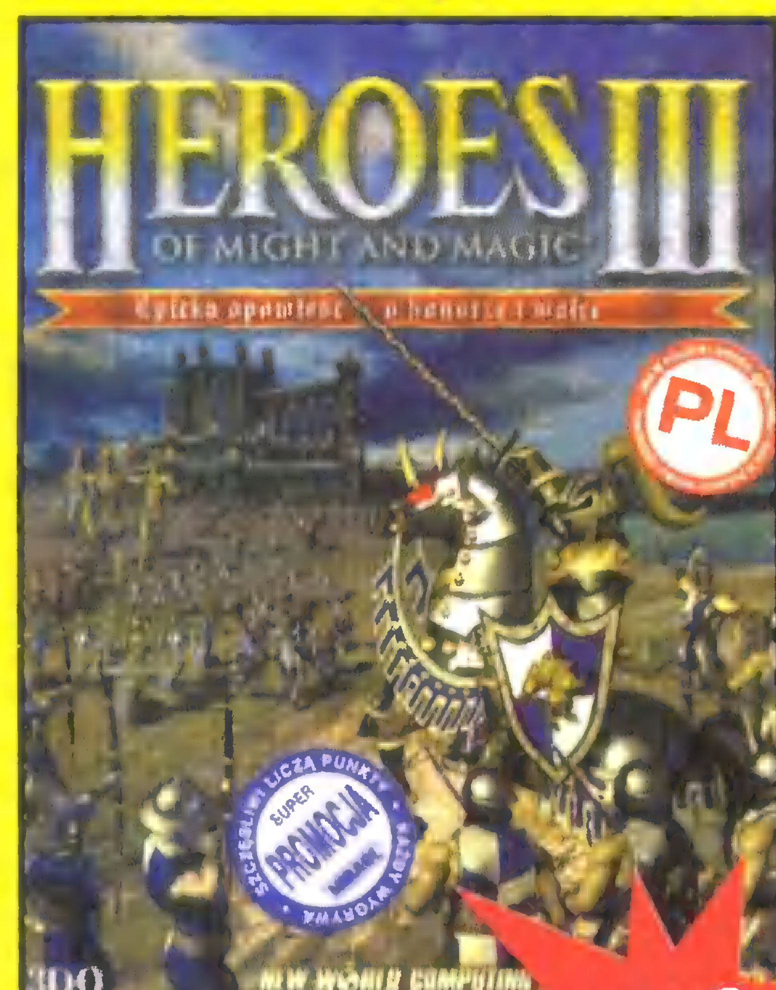
POPULOUS 3 GRATIS



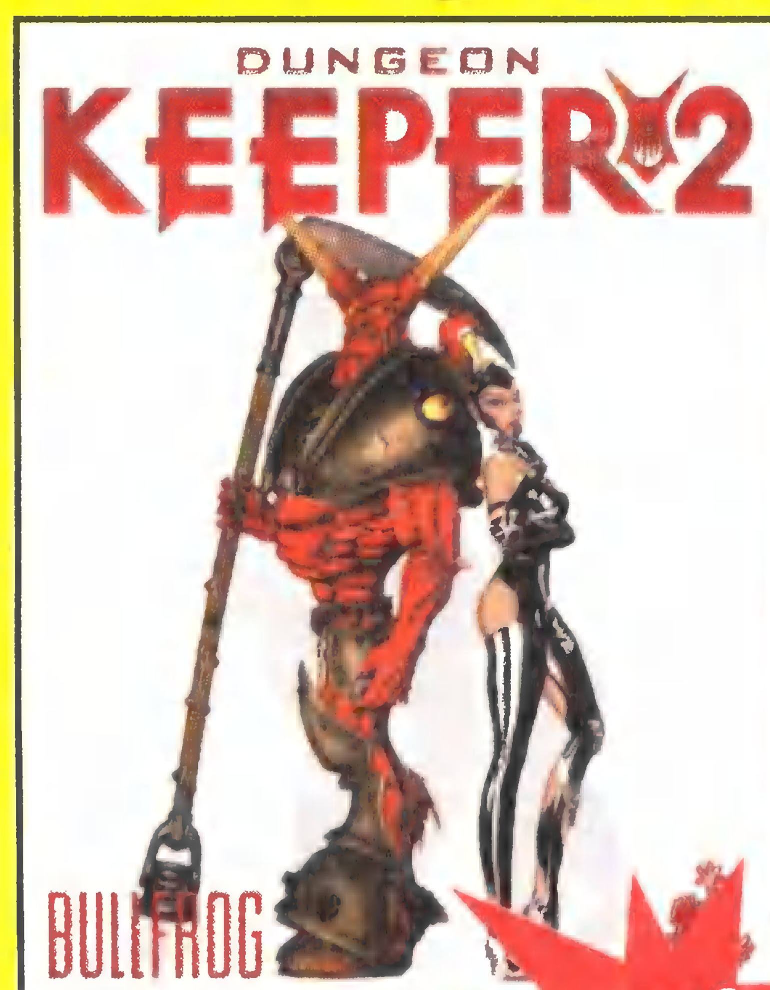
+ GOLDEN MASK GRATIS



WARZONE 2100 GRATIS



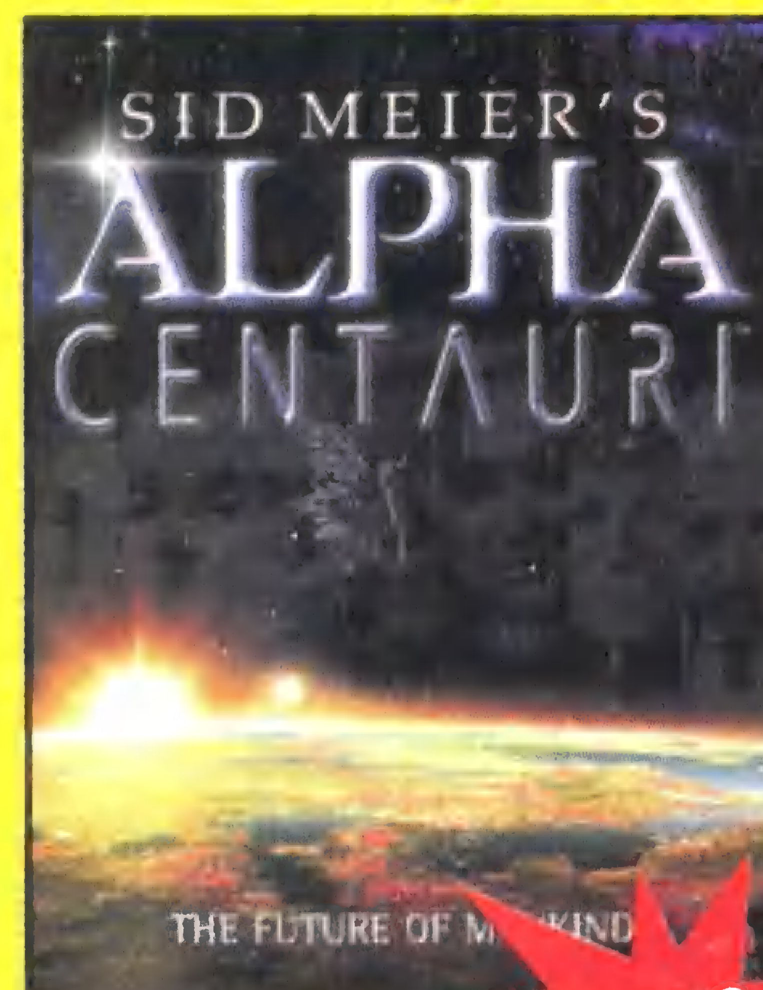
HEROES M&M 3 GRATIS



DUNGEON KEEPER GRATIS



THIEF GRATIS



ALPHA CENTAURI GRATIS

Jak zamawiać. *Koszt rocznej prenumeraty wraz z kosztami pakowania i wysyłki wynosi 130,00 zł. Taką kwotę należy przesłać na adres redakcji przekazem pocztowym. W tym celu należy udać się do najbliższego urzędu pocztowego, wypełnić standardowy blankiet (czerwony) na przekaz pieniężny, a na jego odwrocie, w miejscu na korespondencję, należy napisać drukowanymi literami, czego dotyczy wpłata – w tym wypadku np. prenumerata „GK CD" od numeru 10/99, zamawiam grę „Final Fantasy VII", adres zamawiającego.* ***Uwaga!*** *Wysyłka gry nastąpi w przeciągu 45 dni i nadana zostanie oddzielnie.* ***Adres redakcji:*** *Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6.*

NIE ZWLEKAJ! WAZNE DO 30.09.99

NIE PRZEGAP! GRA CZEKA NA CIEBIE!

PORADY & TIPSY

OTO NASZA REDAKCJA RUSZA NA ODSIECZ CZYTELNIKOM

■ RECENZJA **GK #8/99** ■ WERDYKT **74%**

DISCWORLD NOIR

Najnowsza przygodówka przedstawiająca Świat Dysku proponuje nam zabawę w prywatnego detektywa. Jako Lewton zajrzymy w najciemniejsze zakątki najmroczniejszego z miast na Dysku - Ankh-Morpork. Poniższa solucja pozwoli Wam nie zagubić się w tych zakamarkach.

W odległym, trochę już zużytym układzie współrzędnych, na płaszczyźnie astralnej, która nigdy nie była szczególnie płaska, skłębiona mgiełka gwiazd rozstępuje się z wolna...



Spójrzcie... wielki żółw A'Tuin zbliża się płynąc powoli przez międzygwiezdną otchłań. Na jego liczącej miliony lat skorupie stoją cztery olbrzymie słonie, a te podtrzymują najdziwniejszy z istniejących światów - Świat Dysku. Panuje tu teraz głęboka noc, tylko jeden punkt zdaje się świecić mrocznym blaskiem kopcących kaganków i przypadkowo wzniecanych magicznych pożarów. To Ankh- Morpork, najstarsze i najbardziej zdeprawowane miasto na całym Świecie Dysku...

ROZDZIAŁ I

Carlotta była piękną kobietą. To ten typ zmysłowości, który zawsze burzył krew w żyłach mężczyzn. Tego deszczowego wieczora, gdy smoliste niebo zlewało się z jeszcze bardziej smolistymi nurtami rzeki Ankh, a strugi deszczu zacinały w szyby, Carlotta była niczym anioł, który spłynął na Dysk, rozświetlając moje biuro nieziemskim blaskiem. Anioł miał jednak dla mnie konkretne zadanie. I płacił za to konkretnymi pieniędzmi. Odnalezienie zaginionego kochanka Carlotty nie wydawało się być trudne. W końcu byłem prywatnym detektywem. Jedynym w Ankh-Morpork.

Po skończonej rozmowie moja klientka rozpłynęła się w mrokach nocy, pozostawiając w zatęchłym powietrzu biura jedynie smugę drogich perfum. Udałem się w stronę doków (Wharf), aby obejrzeć Milkę. Pierwszy Oficer nie chciał mnie wpuścić na pokład, nie był też zbyt uprzejmy. Jedyną informacją, jaką wydobyłem od niego (po zapytaniu o „milka" z notesu) była lokalizacja Cafe Ankh, gdzie szybko podążyłem. W uliczce po prawej pożyczyłem łom, leżący na wozie z beczkami. W środku porozmawiałem z pijanym kapitanem i Nobbym, starym kumplem z czasów, gdy służyłem jeszcze w Straży. Zapytany o „two mysterious passangers" wyjawił lokalizację posterunku Straży (Pseudopolis Yard). Wróciłem na nabrzeże. Marynarz, który pilnował skrzyni po lewej, gdzieś się ulotnił. Wyłamałem wieko łomem i dostałem się na pokład Milki. W luku towarowym wyłowiłem spomiędzy beczek zmoczoną etykietę. Wyszedłem na pokład i po cichu dostałem się do kabin pasażerskich. Z dolnej pryczy wygrzebałem kawałek kartonika. Po wyjściu na pokład zmuszono mnie do szybkiej ewakuacji. Z biura udałem się na posterunek Straży. Przepytany Nobby nie wyjawił nic nowego, ale wychodząc na zewnątrz natknąłem się na trolla Malachite. Zlecił mi odnalezienie tancerki z klubu Octarine Parrot. „Papuga" okazała się być zatęchłą norą, a jej gospodarz, wyjątkowo nieprzyjemnym typkiem. Za to tancerka Sapphire (zapytana o „Therma" i „Malachite") zdradziła lokalizację warsztatu Rhodana i pseudo sceniczne poszukiwanej. Nobby zapytany na posterunku o „Madame Lodestone" zdradził lokalizację Mauzoleum, gdzie spiesznie się udałem. Niestety - próba odnalezienia właściwej krypty spełzła na niczym.

W Cafe Ankh spotkałem swą ex. Odbyliśmy długą i szczerą rozmowę, która rzuciła trochę światła na sprawę („milka"). Pokazałem jej też etykietę, co zaowocowało pojawieniem się na mapie magazynów Pier Five. Wróciłem do swego biura, aby spotkać tam krasnoluda Al Kahliego. Odwiedziłem magazyny

ZANIM ZACZNIESZ

Oto kilka ważnych porad, o których bezwzględnie należy pamiętać podczas grania:

■ Zawsze rozmawiaj z napotkanymi postaciami na WSZYSTKIE możliwe tematy i pokazuj im wszystkie przedmioty z inwentarza. W ten sposób zdobędziesz nowe ślady i lokacje na mapie.

■ Wszystkie tropy automatycznie trafiają do notesu, potem, w trakcie postępów w grze i zdobywania nowych poszlak, nieaktualne będą automatycznie wykreślane.

■ Często będziesz musiał wracać do postaci, aby wypytać je o nowo zdobyte ślady.

■ W czasie rozmowy możesz kliknąć na inwentarz, aby wybrać z niego przedmiot o który chcesz zapytać swego rozmówcę.

■ Każdy z tropów z notesu może być użyty jak przedmiot. Po kliknięciu na niego kursor zmieni się w lupę, teraz można używać go na otoczeniu. Jest to niezbędne, aby dostać nowe informacje.

■ Niektóre postacie pojawiają się lub znikają z lokacji losowo. Jeśli marynarz w porcie broni dostępu do skrzyń - wyjdź z lokacji na mapę i wróć - powinien zniknąć

■ Jeśli nie wiesz co robić, a akcja utknie w miejscu, odwiedź swoje biuro - może pojawią się w nim nowe postacie?



Pier Five. Strażnik był bardziej rozmowny. Zajrzałem też na tyły i zauważyłem lufcik w dachu. To mogła być jedyna droga do środka. Na razie po raz kolejny zajrzałem do biura, gdzie przy drzwiach powinno leżeć zaproszenie od Carlotty. Na mapie pojawiła się posiadłość Von Uberwaldów. Pokazałem zaproszenie kamerdynerowi. Pokręciłem się po okolicy i spojrzałem na obraz. Carlottę wypytałem o wszystko, gdy wspomniałem o Mauzoleum (Selachii Family Mausoleum), obiecała zabrać mnie na wycieczkę. W czasie gdy poszła przypudrować nosek zostałem zabrany przed oblicze głowy rodu. Po wyczerpaniu wszystkich tematów grzecznie się pożegnałem. Carlotta pokazała właściwy grobowiec. Poszedłem do warsztatu Rhodana, aby powiedzieć o nim („Therma in Vault") trollowi (stał w cieniu po lewej). Wspólnie dokonaliśmy ekshumacji zwłok. Gdy Malachite sobie poszedł, zabrałem z grobu diamentowy ząb. Dopiero co otrzymany hak użyłem na zapleczu magazynów Pier Five, aby dostać się do okna w dachu. Otworzyłem je łomem. Wewnątrz było ciemno jak w... no, w każdym razie bardzo ciemno. Gdy błysnęło, zauważyłem paczkę zapałek leżących między skrzyniami. Użyłem jej na kawałku kartonika, który znalazłem wcześniej w pryczy na pokładzie Milki. Zajrzałem jeszcze do posiadłości Von Uberwaldów. Kamerdyner zagadnięty o hrabiego („count") zdradził ciekawe szczegóły. Przerwałem konwersację i udałem się na lewo od schodów, do szklarni. Tam hrabia, zagadnięty o „missing companion", zlecił mi kolejne zadanie i wręczył zdjęcie (?) krasnoluda. Pora odnaleźć Mundy'ego. Udałem się do Octarine Parrot, gdzie opowiedziałem właścicielowi o „Mundym" i odnalezionym pudełku zapałek. Powiedziałem mu, że wiem, że mnie nabiera. W końcu koleś się złamał. Na górze w pokoju czekał na mnie Mundy. I ktoś jeszcze, niestety...



ROZDZIA II

Po odzyskaniu przytomności czekała mnie pogawędka ze strażnikami. Nie był to najmilszy początek dnia, nie wspomnę też o pulsującym bólu w czaszce. Po wyjściu Nobby'ego i Vimesa obejrzałem dokładnie zwisającą z góry resztkę liny. Obejrzałem też dokładnie Mundy'ego, bardzo dokładnie jego buty i napis na ścianie. Użyłem tropu „frayed rope" na butach. Potem użyłem tropu „Azile" na „Mundy hung upside down". W recepcji przepytałem Mankina („Mundy hung upside down"). Po wyczerpaniu wszystkich tematów dostałem monetę. Zapytałem jeszcze o Sapphire („Sapphire lied") i wszedłem do garderoby (lokalizacja kasyna). Kwestią „Sapphire's Money" zagadnąłem właściciela Octarine Parrot.

Udałem się na nabrzeże. Oficer Milki rozpoznał krasnoluda na fotografii. Nobby na posterunku, zagadnięty o „carriage", podał mi lokalizację Maudlin Bridge. Wróciłem na nabrzeże. Po Milce pozostała jedynie lina cumownicza, którą przywiązałem do haka. Na moście Maudlin Bridge obejrzałem połamane barierki, ślady kół, zebrałem zerwany kawałek materiału i dotąd rzucałem hak do wody, aż udało mi się zdobyć trop „something in the river". Udałem się do kasyna Saturnalia. Po scence rozmówiłem się z Carlottą. Porozmawiałem z krupierem Whirlem i przekupiłem go zawartością swego portfela. Zagadnięty o „Sapphire's Money" wyjaśnił wiele kwestii. Wróciłem do Octarine Parrot. Przycisnąłem Sapphire, aż biedaczka się złamała („Losing Streak", „secret meeting", „Confront Sapphire"). Zadowolony wróciłem do swego biura, gdzie czekał już na mnie Al Kahli. Nie powiem, żebym miał wielki wybór, ale po dłuższych namowach zdecydowałem się odwiedzić niejakiego Jaspera Horsta. Proszono mnie, abym odzyskał tajemniczy Złoty Miecz. Sprawa robiła się coraz bardziej zagmatwana. Udałem się na posterunek, a Nobby opowiedział mi co nieco o Horst'cie. Wypytałem też o niego Carlottę w kasynie. Zagadnięta o „golden sword" zabrała mnie do swej posiadłości. Tam poznałem prawdę, a przynaj-

TIPS & TRICS

■ MORTYR
W trakcie gry wyświetl konsolę. Następnie wpisz jeden z następujących kodów:
tryb Boga - .prezes
wszystkie rodzaje broni i przedmioty - .wp
wybór poziomów - .gt lub .goto[numer poziomu]
pokazuje ilość klatek na sekundę - .did
ukrywa ilość klatek na sekundę - .diz

■ HEAVY GEAR 2
Podczas gry wciśnij ~ i wpisz kody:
set camti - nietykalność
set mission - kończysz misję



INSTRUKCJA OBSŁUGI WILKOŁAKA

- Przemiany możesz dokonać jedynie w odosobnionych miejscach, gdy nikt nie patrzy.
- Wilkołak czuje wszystkie zapachy, są one zbierane w specjalnym inwentarzu - „scents"
- Jeśli dwa razy klikniesz na jakimś zapachu, bohater podąży tropem tego śladu.
- Zapachów można używać podobnie jak przedmiotów - wzajemnie na sobie i na innych przedmiotach i zapachach w scenerii.

TIPS & TRICS

■ TOM CLANCY'S SSN
Podczas gry wciśnij B, a następnie wpisz „cisco sez". Jak wciśniesz Enter, uaktywni się cheat mode. Teraz ponownie wciśnij B i wpisuj poniższe kody:
engage cloaking device - jesteś niewidzialny dla przeciwników
boom - niszczy zaznaczony cel
see them - wyświetla wszystkie cele na sonarze.
eat lead - super torpeda
heal me - reperuje zniszczenia
zeppelin - łódź potrafi latać!

■ DESCENT 3 (DEMO)
YUMMYFUNYON - tryb Boga
FREEITUP - zabija wszystkich wrogów
BLIMPIEBEST - pancerz, cała energia, wszystkie rodzaje broni
FRAMETIME - pokazuje liczbę klatek na sekundę
WEIRDTEXTURE - inne tekstury



mniej to, co wtedy uznawałem za prawdę. Carlotta i ja zostaliśmy wspólnikami, na dobre i na złe, z naciskiem na ten drugi człon. Wypytałem ją też o „Milka's cargo" i dostałem kwit. Udałem się do warsztatu Rhodana. Poprosiłem Malachite, aby pomógł mi wyciągnąć owo „coś" z rzeki przy Maudlin Bridge. Troll nie miał z tym żadnych kłopotów, a wóz, który wydostał, był dla niego lekki jak piórko. Tak oto znalazłem Regina, niestety już martwego. Obejrzałem dokładnie ciało. Użyłem na nim zdjęcia z inwentarza, aby odnaleźć sprytnie ukryty kluczyk. Klucz pokazałem dla krupiera w kasynie. Po lewej stronie sali znajdowały się skrytki. Z jednej z nich wydobyłem własność zeszłego krasnoluda - kopertę i amulet. W posiadłości Von Uberwaldów porozmawiałem z hrabią. Powiedziałem mu o śmierci Regina, a potem pokazałem amulet. Von Uberwald wyjątkowo się poruszył. Sprawa zamiast się zakończyć, zdawała się coraz bardziej zapętlać. Przy magazynach na nabrzeżu pokazałem kwit na towar z Milki strażnikowi. W Cafe Ankh znalazłem Samaela - siedział po lewej, przy moim ulubionym stoliku. Zgadnąłem go o „wine barrels". Dostałem klucz, którym otworzyłem klapę na zewnątrz kafejki. W piwniczce spotkałem Ilsę i jej przyjaciela, których zagadnąłem o „Varberg crates". Przejrzałem też wszystkie rachunki z pudełka tuż przy wyjściu. Ślad beczek prowadził do pałacu Patrycjusza. W swym biurze znalazłem liścik od Sapphire. Udałem się z nim do Malachite. Razem wdrapaliśmy się na dachy, w umówione miejsce. Trochę podejrzane, jak na takie spotkanie - pomyślałem. Niestety, o sekundę za późno...

Po długim przesłuchaniu wylądowałem w celi. Po chwili zza ściany wyszedł szczur. Poczekałem nieruchomo tak długo, aż powędrował do przeciwnej celi przez szparę między cegłami. Pogrzebałem trochę w tym miejscu, odkrywając blok, który dało się przesunąć. Porozmawiałem chwilę z doktorkiem, po czym biegiem wróciłem do własnej celi, do której właśnie wszedł Nobby. Okazało się, że chwilowo oczyszczono mnie z zarzutów. Z mapy powędrowałem raz jeszcze na miejsce niedoszłego spotkania z Thermą. Wypytałem o wszystko siedzącego na dachu stwora. Już wtedy zauważyłem, że ktoś mnie śledzi. Wróciłem pod Pałac Patrycjusza i zajrzałem na jego tyły. Za pomocą liny z hakiem wdrapałem się na górę, a potem jeszcze raz wyszedłem. Chyba właśnie znalazłem kryjówkę dla Ilsy. Użyłem tropu „hiding place" na ścianie, po czym pobiegłem do piwniczki przy Cafe Ankh. Wdzięczna Ilsa wprowadziła mnie do Gildii Archeologów. Stojącą przy kominku Laredo Cronk zagadnąłem o Jaspera Horsta, a potem Horstowi powiedziałem o pannie Cronk. Kazał zorganizować spotkanie, co też uczyniłem. Wróciłem do Gildii i przesunąłem jedną z książek na półce. Dzięki temu otworzyło się przejście do Vault 51. Próba sforsowania pola siłowego skończyła się całkowitym fiaskiem. Musiałem się zwrócić do magika, a jedyny, jakiego znałem, siedział w kasynie Saturnalia. Rozmowa zaczęła się oczywiście od głupstw. Po chwili udało mi się wyciągnąć informacje dotyczące Niewidzialnego Uniwersytetu i magicznych alarmów. W końcu - wymieniłem amulet Regina na tajny kod dostępu („back passage"). Użyłem go na klawiaturze alarmu. W magazynie przypomniałem sobie cyfry zapisane na ścianie przez Mundy'ego. Użyłem tropu 3712V na skrzyniach, dzięki czemu udało mi się odnaleźć zagubione wazy. Niczym profesjonalista, rozciąłem szybę za pomocą diamentowego zęba trolla. W jednej z waz ukryty był poszukiwany bezcenny Miecz. Ze znaleziskiem opuściłem Gildię i szybko podążyłem w stronę biura. Niestety, wiedziałem, ktoś mnie śledził, i to od dłuższego czasu.

ROZDZIAŁ III

Po pobudce, która niewątpliwie nie należała do najprzyjemniejszych w moim życiu, wypytałem o wszystko stojącego obok psa Gaspode. Przeczytałem też leżący obok list. Zmieniłem się w wilkołaka i powędrowałem śladem różowym (magenta) aż do kasyna Saturnalia. Na miejscu własnego morderstwa, jako człowiek zebrałem mech. W moim biurze buszował Nobby, po jego spiesznym wyjściu zabrałem tom i jako wilkołak przyjrzałem się śladom. Następnie udałem się do posiadłości Von Uberwaldów. Poprosiłem o widzenie z Carlottą, a gdy kamerdyner odszedł, zmieniłem swój image po raz kolejny. Po zapachu poznałem, że nie jestem jedynym wilkołakiem w okolicy. Poprosiłem o widzenie z hrabią. Gdy pojawił się Śmierć, wypytałem go o wszystkie możliwe tropy z notatek. Pokazałem mu też mech, co spowodowało niespodziewaną wycieczkę do biblioteki. Tam użyłem mchu na katalogu bibliotecznym. Nowego tropu - „sewers", użyłem ponownie na katalogu, a kanały pojawiły się na mapie. Tam znowu dokonałem Przemiany i podążyłem śladem „magenty", który był coraz silniejszy. W legowisku przeszukałem śmieci, aż udało mi się znaleźć wisiorek (pendant). Pojawił się kolejny Śmierć - rozmowa z nim należała do najzabawniejszych momentów całej tej historii. Wiedziony przeczuciem wyszedłem z kanałów i odwiedziłem pokój Mundy'ego w Octarine Parrot. Wiedziałem - tam zapach koloru magenty aż wylewał się przez okna. Przy okazji obejrzałem jeszcze wszystkie ogłoszenia na tablicy i zanotowałem lokalizację Niewidzialnego Uniwersytetu. Mankina wypytałem o „merchant's murder". Zajrzałem też jako wilkołak do pokoiku Sapphire. Wyczułem niebieski zapach „cyan" i jako człowiek zabrałem flakonik perfum. Odwiedziłem Leonarda i Two Conkers, którzy pracowali nad machiną latającą. Pokazałem im wisiorek.



Udałem się na Niewidzialny Uniwersytet. Przyjąłem pracę („bedmaker and laundryman"), a następnie zapytałem o „wizard's murder". W następnym pomieszczeniu po przeszukaniu szafek zauważyłem, że studenci trzymają w nich lektury. Jako wilkołak obejrzałem tablicę, a potem w mej głowie narodził się szatański plan. Użyłem na tablicy tropu „Temple of Anu-Anu" i postanowiłem czekać, aż ktoś wpadnie w tę pułapkę. W kolejnym pomieszczeniu przepytałem woźnego o „wizard's murder". Udałem się w stronę Pałacu Patriarchy. Pod murami więzienia leżały stosy beczek. Jako wilkołak wyczułem w jednej z nich poszukiwany zapach magenty. Użyłem na nim zapachu „serial killer" z inwentarza zapachów,

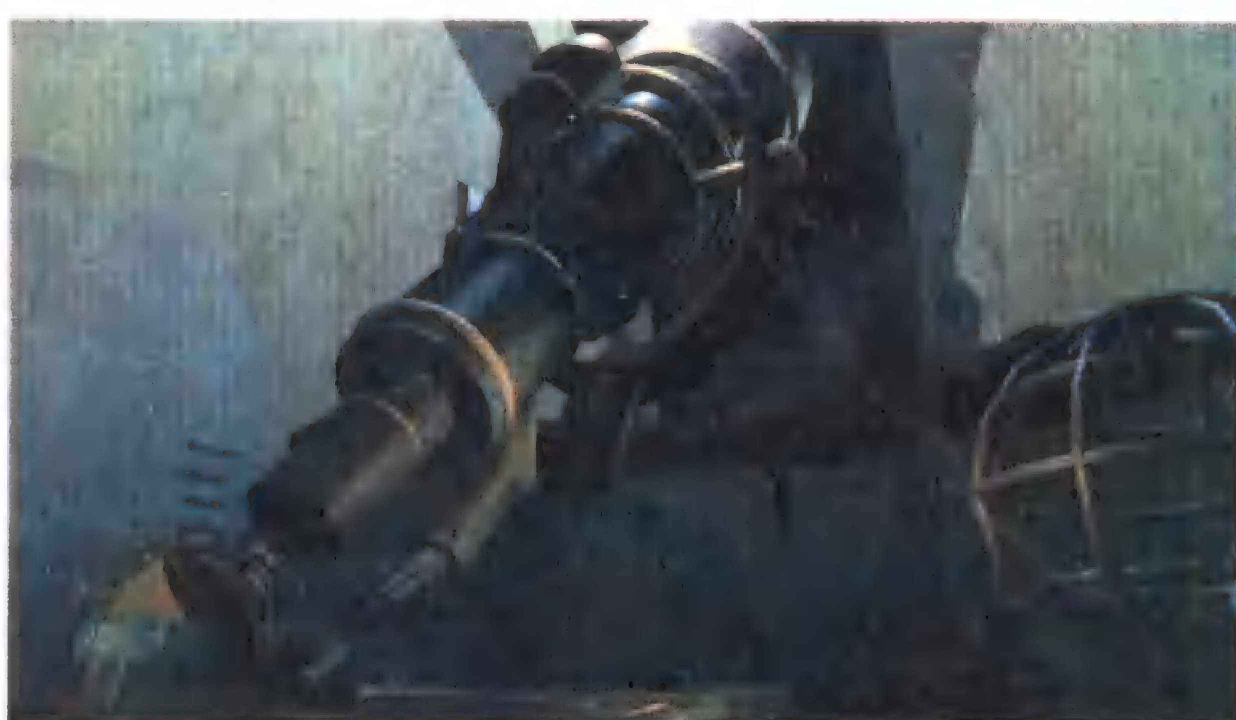
tak aby mieć pewność. W Cafe Ankh czekała na mnie Carlotta. Porozmawiałem z nią na wszystkie tematy - wiele wyjaśniła („Carlotta is a warewolf", a potem kolejno: „Mundy Hung Upside Down", „Regin's murder", „Malachite's murder", „alibi"). W piwniczce użyłem łomu na beczkach, dzięki czemu udało mi się dostać do Pałacu Patriarchy. Wewnątrz jako wilkołak przeszukałem każde z pomieszczeń. Podsłuchałem rozmowy prowadzone za drzwiami. Potem pojawił się strażnik, a ja poczułem to o czym wspominała Carlotta - zew krwi. Następną rzeczą, jaką mogę sobie przypomnieć, była rozmowa z jak zwykle ciepłym i serdecznym Remorą. W Gildii Kupców wypytałem strażnika o „dead man's pointy boots". Śmierć w posiadłości zapytałem o „Merchant's murder". W akademikach Niewidzialnego Uniwersytetu z kolei znalazłem książkę o świątyni Anu-Anu, którą wypożyczył jakiś gorliwy student po tym, jak dokonałem zmian na tablicy. Użyłem wisiorka na książce, aby wydobyć z niego ukrytą karteczkę. Byłem coraz bardziej skonfudowany, więc udałem się do Temple Of The Small Gods.

W jej głębi modły odprawiał Mooncalf. Zapytałem go o dopiero co znalezioną listę nazwisk, ale wszystkiego się wyparł. Odwiedziłem pobliski cmentarz i udałem się w jego prawy górny róg. Znalazłem się na tyłach świątyni, tuż przy oknie, po którego drugiej stronie stał Mooncalf. Jako wilkołak podsłuchałem prowadzoną rozmowę. Wróciłem do świątyni i porozmawiałem z Malaclypse na straganie. Wypytałem go o „Errata", Meeting of the true believers", a potem poprosiłem, aby wprowadził mnie do „inner sanctum". W kapliczce obejrzałem dokładnie mównicę i hmm... ukryłem się w dziurze pod nią. Cierpliwie wysłuchałem całej ceremonii, a na końcu spryskałem buty Mooncalfa trollowymi perfumami. Podążyłem za śladem aż do tajemnego miejsca spotkań w dzielnicy Cieni. Po chwili powróciłem tam, aby dokładnie obejrzeć mapę Ankh-Morpork i dziwne symbole na ścianie. Przerysowałem jeden z nich do notesu. W bibliotece Von Uberwaldów posiłkując się katalogiem odnalazłem znaczenie tropów „Nylonathatep" i „Strange Symbol". Coś powoli zaczynało mi świtać. Wróciłem do Sanktuarium i porównałem z mapą miasta informacje o każdym dokonanym morderstwie („Regin's murder", „Malachite's murder", „Mundy hung upside down", „Mathan poisoned", „Saipha drowned in wine", „Gamin strangled"). Pomogło to odnaleźć dwa ostatnie miejsca zbrodni i lokalizację teatru. Udałem się tam i zabrałem ulotkę. Następnie podszedłem maksymalnie blisko do sceny i zamieniłem się w wilkołaka. Ślady zapachu magenty wyraźnie znikały... w ścianie. Jako człowiek uczyniłem na niej znak, który naszkicowałem w notesie. Otworzyło się przejście do podziemnej krypty. Po jej zwiedzeniu udałem się do biblioteki, a w katalogu sprawdziłem zawartość ulotki z teatru. Wszystko zdawało się pasować. W krypcie użyłem „eight great tragedies" na ołtarzu i pobiegłem na Dagon Street. Tam przy pomocy łomu dostałem się do opuszczonego baru. Przeszukałem resztki sprzętów i odnalazłem kość, którą obejrzałem bardzo dokładnie. Czas zaczynał naglić. Co tchu pobiegłem do Wizard's Pleasaunce i schowałem się w krzakach. Nawet gdybym się bardzo postarał, nie mogłem niczemu zapobiec...

ROZDZIAŁ IV

Gdy udało mi się uwolnić, przeszukałem gruzowisko po prawej i zabrałem Złoty Miecz. Przeczytałem też inskrypcję wyskrobaną na ścianie po lewej. Porozmawiałem z Carlottą i postanowiłem opuścić podziemną świątynię. Przy wyjściu leżał ranny jeden z członków sekty. Po rozmowie z nim postanowiłem udać się do Sanktuarium w dzielnicy Cieni. Tam zaatakował mnie Kondo. Przeszukałem jego ciało i zabrałem Amulet. W posiadłości Von Uberwaldów czekała na mnie niezbyt przyjemna wiadomość, aczkolwiek nie powiem, żebym był nią bardzo zaskoczony. Na szczęście wciąż miałem dostęp do biblioteki, co skrzętnie wykorzystałem. Sprawdziłem „Inscription", Golden Falchion, Amulet i „Nylonathatep". W notesie przybył mi „Radiant trapezohedron", o który wypytałem Leonarda i Two Conkers (jak gdyby nigdy nic dalej pracowali w celi w Pałacu Patrycjusza). Two Conkers dał mi mapę nieba. W Temple Of The Small Gods spotkałem Mooncalfa, ale jego oczy pałały szaleństwem. Zdążyłem z nim jeszcze porozmawiać (Amulet, „Kondo" „traitors in the cult") zanim postanowił wyzwać bogów na pojedynek. Na zapleczu warsztatu Rhodana znalazłem bandaże. Wypytałem o nie artystę, a potem o „Foida". Czym prędzej pobiegłem na Dagon Street, gdzie za drzwiami po prawej (naprzeciwko sklepiku do którego się włamałem) ukrywał się Foid. Pokazałem mu Amulet i Złoty Miecz. Zapytałem o „Satrap's contact" i popędziłem na Niewidzialny Uniwersytet. Niestety, tu w drzwiach murem stanęła pani Fomes jasno dając mi do zrozumienia, że próg będę mógł przekroczyć tylko „po jej trupie". Miała w ręku groźnie wyglądającą miotłę, musiałem więc uciec się do szantażu. Na posterunku wyciągnąłem od Nobby'ego nakaz rewizji („Gelid"). Z nim wróciłem na Uniwersytet. Przeszedłem przez akademik i zamieniłem się w wilkołaka. Wyraźny trop prowadził do Obserwatorium, gdzie ukrywał się Satrap.

Po kolejnym spotkaniu z Nim (w sumie zaczynałem się już przyzwyczajać), użyłem mapy nieba na mozaikach na podłodze. Wskazałem golemowi konstelację leżącą najbardziej po lewej stronie i spojrzałem w teleskop. Trop wiódł do Mauzoleum. Przed wyjściem zabrałem jeszcze astrolabium leżące przy teleskopie. W Mauzoleum użyłem astrolabium do obserwacji nieba. Odnalezioną w ten sposób rzeźbę przekręciłem, odsłaniając wejście do krypty. Wewnątrz trzeba było użyć monety, która na początku przygody znajdowała się przy ciele Mundy'ego. Ze „strażnikiem" porozmawiałem, a potem pokazałem mu Miecz. Gdy wychodziłem z krypty natknąłem się na Horsta (ostatnio w ogóle lubiłem się natykać). Kiedy już odzyskałem przytomność, wyrzuciłem z siebie wszystkie znane mi przekleństwa i rozmówiłem się z Ilsą, postanowiłem odszukać Horsta. Nie było to specjalnie trudne - wystarczyło spojrzeć w Klejnot, który wyniosłem z krypty. Na Maudlin Bridge musiałem dokonać kilku ważnych wyborów. I mam nadzieję, że wszystkie były słuszne. Z Mieczem w kieszeni pobiegłem do Pałacu Patrycjusza, do celi Leonarda. Maszyna latająca była już sprawna, wystarczyło jedynie oczyścić pas startowy z kamieni i naszkicować na skrzydle ochronny znak gwiazdy. Wystartowałem, aby podjąć desperacką próbę walki ze złem. Szansa na odniesienie sukcesu była jak jedna na milion. Pode mną coraz szybciej śmigały dachy Ankh-Morpork, najstarszego i najbardziej zdeprawowanego miasta na całym Świecie Dysku, ale - hej - nie da się go nie kochać. **PIOTRES**



TIPS & TRICS

■ OUTCAST

Ciekawe efekty możesz uzyskać umieszczając za pomocą edytora tekstowego poniższe dane w pliku outcast.ini - pamiętaj jednak, aby przedtem umieścić jego kopię w bezpiecznym miejscu.

Wszystkie kosztuje 10 jednostek:

```
[WeaponMerchant]
m_simple_ammo=10.000000
m_tracer_ammo=10.000000
m_flame_ammo=10.000000
m_boom_ammo=10.000000
m_dart_ammo=10.000000
m_perf_ammo=10.000000
m_holo=10.000000
m_dynamite=10.000000
m_o2=10.000000
m_trip=10.000000
m_health=10.000000
m_invis=10.000000
m_teleport=10.000000
m_detonate=10.000000
m_scope=10.000000
m_tracer=10.000000
m_perf=10.000000
m_flame_up=10.000000
m_dart=10.000000
m_tracer_up=10.000000
m_boom=10.000000
m_simple_up=10.000000
m_laser=10.000000
m_flame=10.000000
m_simple=10.000000
m_boom_up=10.000000
```

Zawsze znajdujesz 999 pieniążków:

```
[Bonuses]
MoneyChest=999.000000
Money=999.000000
Life=999.000000
```

Większa skuteczność pierwszej broni:

```
[SimpleGun]
Damage=399.000000
Burst_Size_Level_3=24
Burst_Size_Level_2=12
Burst_Size_Level_1=20
BulletRadius=10.000000
```

Każda paczka amunicji zawiera 999 pocisków:

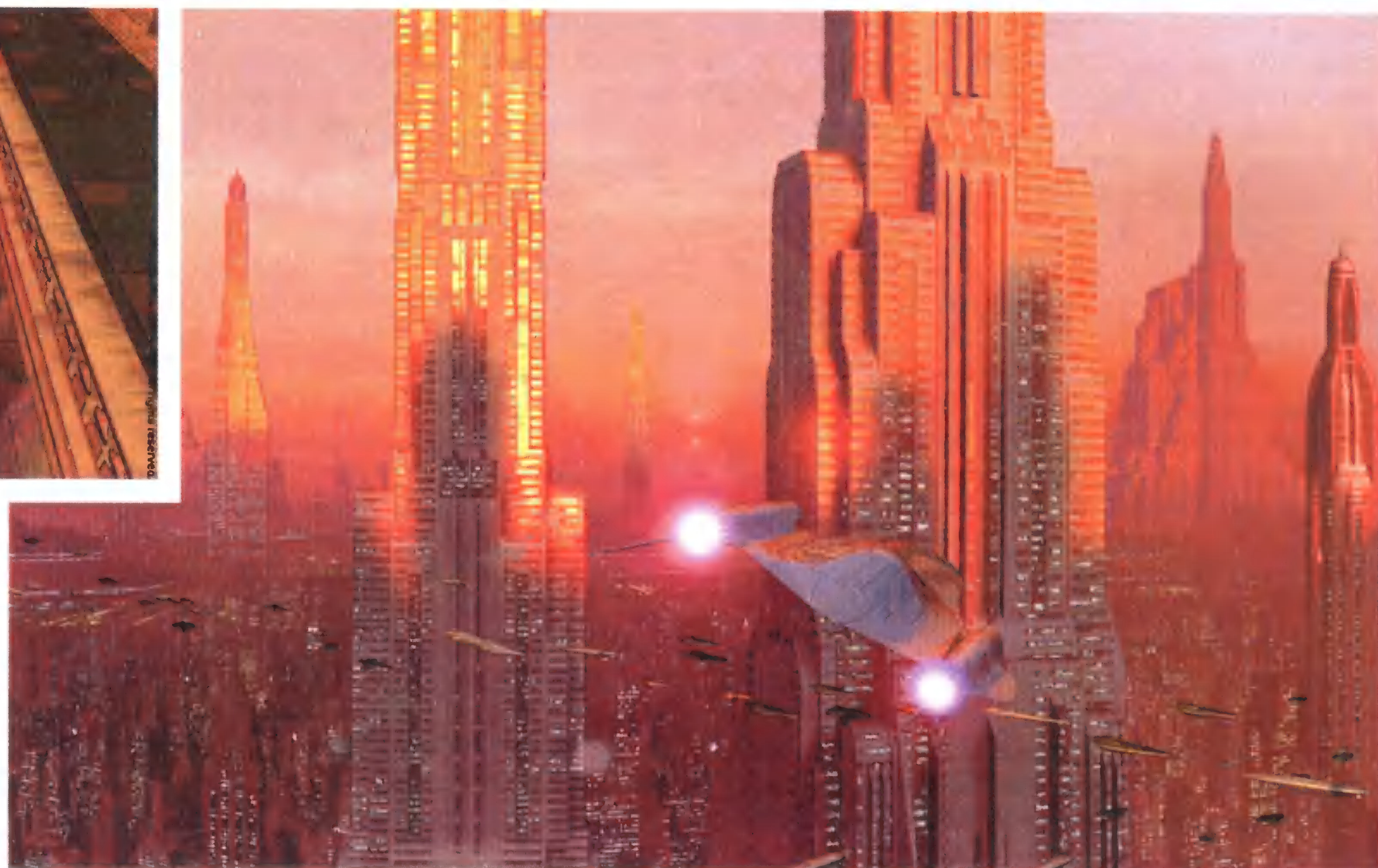
```
[SimpleGun]
AmmoBox=999.000000
```

■ RECENZJA **GK #7/99** ■ WERDYKT **82%**

STAR WARS™: EPISODE 1

Widmowa groźba wisi w powietrzu. Podczas gdy do kin w Polsce już wkrótce trafi Pierwszy Epizod „Gwiezdnych Wojen", gracze od dłuższego czasu emocjonują się nim na ekranach monitorów. Oto druga część naszego poradnika do tej gry.







All images ©LucasFilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorisation.

W poprzednim odcinku: Qui-Gon oraz młody Obi-Wan wpadli w zasadzkę na statku Federacji Kupieckiej, która organizuje zbrojną inwazję na planetę Naboo. Na szczęście udało im się uciec na powierzchnię planety. Obi Wan i Qui-Gon przedarli się przez bagna Naboo, spotykając przy tym zabawnego Gungana - Jar Jar Binksa.

Ten pokazał im podwodne miasto Gunganów, zaś dzięki dyplomatycznym umiejętnościom Jedi, udało im się skontaktować z królową Naboo, Amidalą. Niestety, stolica planety jest oblężona. Obi Wan musi eskortować królową do jej prywatnego statku kosmicznego.

V. ESCAPE FROM THEED

Pobiegnij za królową Amidalą. Rozwal dwa droidy i podążaj do ogrodów. Tam królowa powie, że gdzieś jest przejście - należy przesunąć blok kamienia w ścianie na lewo od schodów. Dojdziecie z królową do zablokowanych drzwi. Po drugiej stronie wyjdzie droid, którego rozwal, a potem skocz na półkę, na której stał (niżej jest secret - półka, na której znajdziesz wyrzutnię rakiet protonowych, zrób save i zeskocz). Wejdź przez okno do pomieszczenia i odblokuj drzwi od wewnątrz. Zbierz gadżety. Królowa chce poczekać. W czasie tego poziomu kilkukrotnie możesz się spokojnie oddalić właśnie w takich momentach, ale pamiętaj, żeby nie odchodzić zbyt daleko od Amidali. Musisz też co jakiś czas wrócić, gdyż droidy mogą się pojawiać losowo „za Twoimi plecami" i atakować królową. Wejdź do domu przy którym stanęliście. Obiecaj kobiecie odnaleźć jej syna (1,1). Na zewnątrz zejdź po schodach i biegnij w lewo. W pomieszczeniu znajdziesz chłopaka (na półce nad nim jest duża apteczka). Powiedz mu, że może już wracać do mamy (2,1). Wyjdź i wbiegnij w drugą ulicę. Dojdziesz do dużego placu z czołgiem na końcu. Szybko przebiegnij lewą stroną, wejdź po schodach, w lewo, zabij roboty. Biegnij po balkonach aż spotkasz rannego żołnierza. Obiecaj przynieść mu wody (1,2). Dalej dojdziesz do balkonu, z którego widać plac z czołgiem. Po prawej jest dziura w barierce - zeskocz tam i biegnij po schodach aż do pomieszczenia. Znajdziesz w nim przydatne przedmioty i wodę dla żołnierza (wróć do niego, gdy już zniknie tarcza). Teraz balkonem nad placem. Za drzwiami naprzeciwko jest apteczka. Dalej w lewo, przez okno wejdź do budynku. Przez kolejne pomieszczenia z monitorami dojdziesz wreszcie na tyły czołgu (kręcone schody po lewej prowadzą do więzienia, ale nie musisz tam wchodzić). Rozwal żołnierzy koło czołgu i przełącz przycisk. Wracaj do królowej. Na placu zatrzyma się ona we wgłębieniu po lewej, ale powiedz jej, że brama jest otwarta (1). Gdy będziecie przebiegali przed czołgiem, biegnij pierwszy, aby wziąć na siebie impet strzału. Za bramą zaatakują Was roboty. Uwaga, strzelają także z okien. Dojdziecie do schodów, gdzie królowa się zatrzyma.

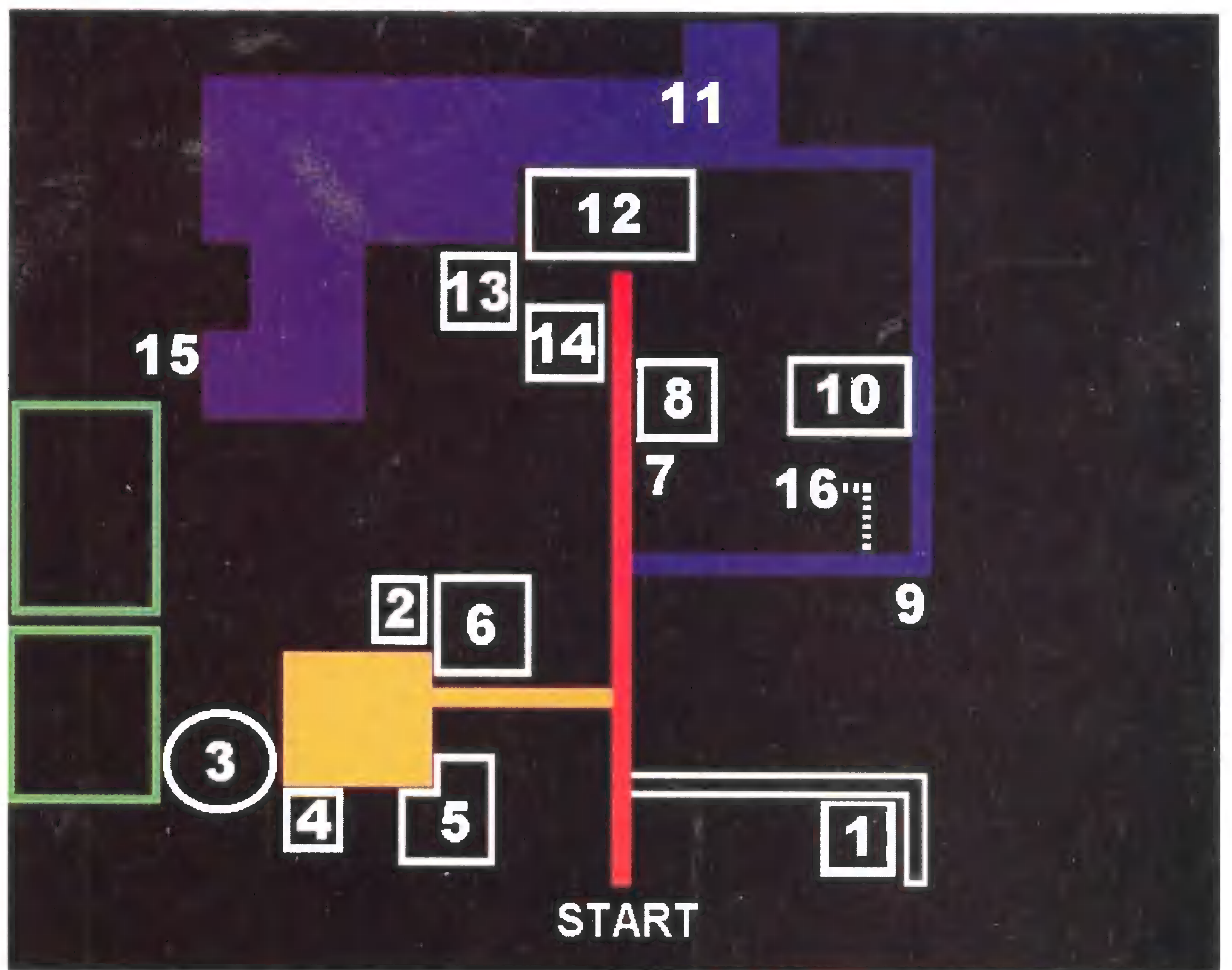
To najtrudniejsze miejsce na tym poziomie. Koniecznie nagraj grę. Oto jak ja sobie poradziłem, ale jest to tylko jedna z możliwych metod. Królowa zostaje przy schodach, a Ty sam biegnij na górę. Na końcu balkonu jest pomieszczenie, w którym znajdziesz dużą apteczkę i wyrzutnię rakiet protonowych. Szybko wracaj z powrotem. Stojąc na balko-

PHANTOM MENACE™

nie wyskocz i rzuć granat w stronę stojących w bramie robotów. Zaraz po wybuchu przytoczy się jeden lub dwa destroyery, które rozwal rakietami. Teraz biegnijcie z królową po schodach. Wyprzedź ją i szybko rozwal kolejne dwa destroyery na dziedzińcu. Trzeci prawdopodobnie stanie w bramie i nie będzie atakował - jego nie zaczepiaj. W końcu dotrzecie z królową do zamkniętej bramy. Odwróć się i wróć do miejsca rozprawy z destroyerami, wbiegnij po schodach do budynku po lewej. W sypialni za kotarą jest apteczka. Wyjdź przez balkon i przeskocz po gzymsie w prawo. Powinieneś zobaczyć linę, złap się jej i przeciągnij w lewo. Przejdź przez kolejne pomieszczenia. Na końcu znajdziesz przycisk otwierający bramę. Wyjdź przez drzwi i podążaj za królową. Gdy się zatrzyma, biegnij dalej i rozwal roboty. Teraz wróć i przeprowadź ostrożnie Amidalę przez miny. Gdy utkniecie przy moście, zeskocz na łódkę po lewej i z niej wyjdź na schody. Z balkonu za pomocą force push przełącz dźwignię. Zrób save. Przy fontannie zaatakują duże oddziały droidów (uwaga z tyłu). Królowa stanie w chwilowo bezpiecznym miejscu. Wspinaj się na balkon po lewej, a będziesz mógł zaatakować roboty od tyłu. Działko przyda się do rozwalenia destroyera. Wróć jeszcze na plac z fontanną - w pomieszczeniu po lewej jest apteczka. Biegnij aż Amidala znów się zatrzyma. Wejdź do pomieszczenia i porozmawiaj (2). W pomieszczeniu obok znajdziesz cenne przedmioty. Porozmawiaj z żołnierzami (2). Wywiąże się regularna walka, ale z pomocą żołnierzy, kuli treningowej i miecza, powinieneś sobie poradzić. Biegnijcie z królową w lewo. W hangarze rozwal ostatnie droidy. Ufff...

VI. MOS ESPA

Jako Qui-Gon musisz dotrzeć do miasta i odnaleźć części do statku. Na początek musisz przedrzeć się przez wąwóz, którego bronią pustynni wojownicy. Uważaj, nie daj im się otoczyć i używaj często Force Push. Po przejściu wąwozu udaj się ledwo widoczną drogą na górę, do miasta Mos Espa. Teraz będziesz mógł podziwiać niewątpliwe zdolności kartograficzne autora niniejszego tekstu ;-) Od razu ostrzegam, że zamieszczona powyżej mapka Mos Espa jest dość umowna, ale mam nadzieję, że pozwoli Wam wszystkim zorientować się nieco w sytuacji. Zaczynamy oczywiście przy wejściu do Mos Espa (start). Należy przy tym pamiętać, żeby unikać bójek z kręcącymi się tu typkami, a broni używać tylko w ostateczności. Nie należy także spacerować z włączonym mieczem. Przed nami ciągnie się główna ulica miasta - czerwona (są one oznaczane na tabliczkach przy każdym skrzyżowaniu w postaci odpowiedniego koloru tamtejszych „literek" na drogowskazach). Pierwsza w prawo to czarna, kolejna (w lewo) to pomarańczowa z placykiem, a następne odgałęzienie w prawo ma kolor niebieski. Na dobry początek udaj się do miejscowego przybytku uciech na pogawędkę z pijanym pilotem (1 przy ulicy czarnej). Wypytaj go o napęd T-14. Jeśli podążysz dalej uliczką, wyjdziesz z miasta. Po prawej, między skałami, leży mała apteczka. Wracaj i idź dalej czerwoną ulicą. Po prawej na kamieniu siedział będzie pokraczny smutny stworek (7), który poprosi Cię o uwolnienie synka z łap Kapitana Nega. Kapitan mieszka



w domu obok (8), jednak aby się tam dostać, musisz wybrać drogę okrężną. Udaj się ulicą pomarańczową na plac. Zabierz granaty z małego budynku (2 - uwaga na działko). Wejdź po schodach do mieszkania człowieka z brodą (5) i wyjdź na balkon. Pójdź po gzymsie i po linie przeciągnij się na drugą stronę do mieszkania Sebulby (6). Przejdź przez nie, koniecznie zbierz blaster (uwaga na działko) i wyjdź na kolejny balkon. Po gzymsach przewędruj do miejsca, gdzie po drugiej stronie ulicy znajduje się dom Kapitana Nega (8). Przeciągnij się po linie na jego balkon (w razie interwencji ochrony będziesz musiał ją unieszkodliwić). W środku rozwal panią domu, jeśli zaatakuje, a także ochroniarza na zewnątrz. Apteczki na razie nie zbieraj, chyba że musisz. Zrób save. Na podwórku znajduje się poszukiwany synek, niestety w klatce obok szaleje kolczasty potwór. Gdy tylko zejdziesz na dół, potwór się uwolni i będziesz musiał go unieszkodliwić. Najlepiej posłużyć się sposobem. W jednym z rogów podwórka znajduje się wąskie przejście w stronę ulicy, niestety chwilowo zamknięte. Rozwal pracujący po prawej generator mocy, aby je odblokować. Teraz należy tylko zwabić kolczaka w ten wąski korytarz i cofać się w stronę ulicy, ostrzeliwując z blastera (kolczak nie wyjdzie za furtkę). Manewr trzeba powtórzyć kilkukrotnie do skutku. Teraz spokojnie można uwolnić chłopaka i odprowadzić go do mamusi. W nagrodę dostaniesz Repulse Booster.

Czas odnaleźć Anakina. W tym celu podążaj niebieską uliczką. Zwróć uwagę na wykrzykującego kupca (9 - „better stand back mister, cause I'm about to slash... all my prices") i warsztat z zielonym Podracerem na zewnątrz (10) - jeszcze tu wrócisz. Za kolejnym zakrętem ulicy spotkasz Padme (powiedz 2,1,1). Po lewej stronie jest budynek, w którym dziwny słoniowaty stwór bierze kąpiel (12). Jest tu też apteczka, a drugim wyjściem można dostać się z powrotem na ulicę czerwoną. Otwórz je i zapa-

TIPS & TRICS

■ SPEED BUSTERS
Wpisz jeden z następujących kodów na początku wyścigu:
fulofit - niewyczerpywalne nitro
choperview - inny widok
tagkiller - uderzeni przeciwnicy przenoszą się automatycznie na linię startową
notimelim - check-pointy zdezaktywowane
crazydie - brak hamulców

■ MILITATO
Podczas gry wciśnij F8, a następnie wpisz jeden z kodów:
nextstage - omijanie poziomów
multispace - odnawia zdrowie i amunicję

TIPS & TRICS

■ JEFF GORDON XS RACING
W menu głównym wpisz: icancheat
Następnie wpisz jeden z kodów i wciśnij enter.
clipped - przenikanie przez ściany
lapset - pokazuje liczbę okrążeń

■ HEAVY GEAR
Podczas gry wciśnij CTRL+ALT+SHIFT i wpisz jeden z podanych kodów:
bedouinprince - nietykalność
hesbackandhesgotagun - nieskończona amunicja
checkmatein2 - kończy daną misję.

miętaj to miejsce. Idź dalej ulicą niebieską w stronę kwater niewolników. Po lewej będzie stał różowy panter, potrzebujący pomocy. Obiecaj wyrzucić z jego domu bandytów (13) i wjedź po schodach. Załatw panienkę i złodzieja. Wyskocz przez balkon na podwórze i rozwal kolejnych dwóch opryszków. Uratujesz właściciela pobliskiego „sklepu z dywanami" (14). Wejdź tam i wyjdź z powrotem na czerwoną uliczkę. Wracaj do kwater niewolników i znajdź matkę Anakina (15). Powiedz jej 1,1,1, a potem porozmawiaj z Anakinem (1,1,1,1). Udacie się do warsztatu Watto „skrótem" przez złomowisko (zielone tereny na mapie). Biegnij za chłopakiem. Mały świetnie sobie radzi w wąskich przejściach - Ty musisz się wspinać i skakać. Chwilowo nie zwracając uwagi na dziwny kombajn, wspinaj się na stojący na środku słup (turbina silnikowa) i przeskocz za dzieciakiem. Gdy oberwie się kładka, pójdź najpierw w lewo, a potem wróć i w prawo. Powinna zawalić się ściana, za którą stoją Jawas. Skorzystaj z otwartego w ten sposób przejścia przy samym murze. Teraz jeszcze tylko należy podsunąć żelazną skrzynię i przejść przez dalszą część złomowiska do warsztatu Watto. Zanim z nim porozmawiasz (to ten ze skrzydełkami), radzę wykonać save. Powiedz mu 1,2,3. Powinieneś otrzymać jakieś części do Podracera w zamian za Naboo Fusion Coil. Wyjdź na zewnątrz i zagadnij Anakina (1,3). Teraz rozpoczyna się najbardziej skomplikowany element przygodówkowy w całej grze - zapraszam do ramki obok, gdzie wyjaśniam, jak zdobyć brakujące części. W międzyczasie będziesz musiał jeszcze odnaleźć Jar- Jara, o co poprosi cię Padme (1,1 - jest w budynku z wanną - 12) oraz porozmawiać z niebieskimi pięknościami na placu (3,3). Po skompletowaniu części zakończysz pierwszą część przygody w Mos Espa.

VII. MOS ESPA ARENA

Na początku skręć w lewo i biegnij do kupca sprzedającego „chokie". Porozmawiaj z nim (1,2,1,2). Możesz też pójść dalej na lewo, zabić agresywnych kolesi i wejść między skały. Znajduje się tam pojazd Jeźdźców Pustyni, w którym oprócz obrońców znajdziesz blaster i apteczkę. Biegnij teraz do drugiego kupca, przy bramie (2,1,1,1,2), a dostaniesz granat. Przy bramie porozmawiaj z niebieską pięknością z orszaku Jabby (3,1,3). Idź za nią, a potem wędruj prosto, dwa razy po schodach w dół, obok strażnika. W oświetlonym na czerwono korytarzu przełącz przycisk. Wpadniesz na arenę Jabby. Zbierz pieniądze, porozmawiaj (1,1,1,1,2) i natychmiast zrób save. Pojawi się kolejny silny przeciwnik. Milusińskiego Jabby najlepiej pozbyć się sposobem. W momencie gdy Jabba skończy przemowę, natychmiast odwróć się i biegnij w stronę pochylni, którą zjechałeś na arenę. Gdy tylko otworzy się ściana zacznij siec mieczem na oślep, nie pozwalając maskotce się wygramolić. Sposób skutkuje w 70%, w przypadku niepowodzenia możesz dobić zwierzaka blasterem. Z pieniędzmi w kieszeni ruszaj na poszukiwania Watto. Wyjdziesz w miejscowej kafejce (żeby nie powiedzieć spelunie). Znajdź mechanika Watto i porozmawiaj z nim (2,2). Potem porozmawiaj z jego smutnym kumplem. Idź do baru i zamów napój dla mechanika (1,1). Potem przynieś drugi napój dla smutnego. Udaj się za mechanikiem na balkon Watto (2,2,1,2). Wróć teraz do baru i znajdź zejście na tor wyścigowy. Przejdź między widzami na prawo, a potem po moście na drugą stronę toru. Między skałami idź równolegle do toru i zejdź po schodach. Stojący w pobliżu Anakin prosi o złapanie złodzieja (to niebieskie stworzenie). Goń go, zrobicie kółko i złodziej po schodach wróci na skały (wcześniej jeszcze, przy jednym z obrzeży trasy, możesz znaleźć strzeżoną jaskinię, w której jest apteczka). Idź do jednego z domów. W środku znajdziesz niebieskiego, ale nie będzie miał poszukiwanej części. Przesuń wyróżniający się ze ściany blok skalny. W środku zrób save, bo czeka na Ciebie kolejny boss. Można go jednak załatwić bez bólu, sposobem (a jakże inaczej). Gdy tylko wdrapiesz się na pochylnię, stań w miejscu. Powinno odsłonić się duże pomieszczenie, na którego końcu stoi boss. Z tej odległości można go spokojnie rozwalić z blastera. Uwaga jedynie na automatyczne działka w podłodze. Po walce zabierz skradzioną część i zanieś ją Anakinowi.

VIII. ENCOUNTER IN THE DESERT

Czeka Cię pierwsze starcie z Darth Maulem. Po scence zrób save i powoli wyjdź z miasta. Rozwal najpierw atakujące Cię kamery, aby potem nie mieć z nimi kłopotu. W chwili, gdy zbliżysz się do wąwozu, pojawi się Maul i zawali przejście. Nie da się go zabić. Walcząc (tylko na miecze) musisz mu jedynie odebrać około połowy paska energii. Wtedy powinien uciec. W momencie, gdy walka będzie się przedłużała, pojawią się nowe agresywne kamery. W razie kłopotów - w ślizgaczu w prawym rogu planszy (patrząc od miasta) znajdziesz pełną apteczkę. Gdy Maul zniknie podejdź do zasypanego przejścia, wskocz na podest i przesuń jedną ze skał. Ponownie zrób save. Gdy wyjdziesz z wąwozu, stań w miejscu. Maul przestanie atakować konwój i rzuci się na Ciebie. Musisz go związać walką na jak najdłuższy czas i nie możesz dopuścić, aby wrócił do konwoju (co równa się Game Over). Prawdopodobnie potrzeba będzie kilku prób. Przytrzymaj go tak około 30-40 sekund, a potem rzuć się biegiem w stronę statku. Konwój powinien dotrzeć do niego nietknięty, a Qui-Gon w ostatniej chwili wskoczy na pokład.

IX. CORUSCANT

Grasz jako Kapitan Panaka. Zbierz amunicję po lewej i drugą, leżącą w jednym z rogów platformy. Udajcie się z królową w stronę taksówki, niestety, pojawią się nieprzewidziane trudności. Rozwal lata-

KUPIEC

Zagadka z poszukiwaniem części do Podracera jest wyjątkowo perfidna, jako że wielką rolę odgrywa w niej kilka elementów losowych (np. to, jaką część da Ci na początku Watoo, o ile w ogóle da). Anakin potrzebuje „servo control system" i „mass coupler". Aby je zdobyć, będziesz musiał biegać po mieście, odwiedzić kilka osób i prowadzić handel wymienny. Ustalenie kto, co i za co wymieni należy już do Ciebie.
Oto lista wszystkich osób, które będą handlować:
mamuśka (7) - powinieneś otrzymać od niej część wcześniej, gdy uratowałeś jej syna.
„sprzedawca dywanów" (14) - jeśli teraz do niego wrócisz i powiesz 1,2, powinien dać Ci engine binders.
Watto (3) - przed chwilą powinieneś od niego coś dostać za Naboo Fusion Coil
Barbo (4) - jego sklep jest obok warsztatu Watto. Czasem trzeba będzie go odnaleźć na placu, bo lubi z niego wychodzić. Uwaga - w czasie wymiany nie wolno stosować na nim sztuczek Jedi z Mocą, bo nic nie wskóramy.
Mawhonic (10) - znajdziesz go w warsztacie, przy którym stoi zielony Podracer.
Teemto (1) - jest w barze
krzykliwy kupiec (9)
Prawdopodobnie problem pojawi się w momencie, gdy będziesz posiadał tylko jeden „fuel converter", a któraś z osób będzie żądała na wymianę dwóch. Brakujący „fuel converter" można wtedy znaleźć w jednym z trzech miejsc:
W sklepiku Barbo. Gdy już wykonasz jedną wymianę z Barbo, możesz go zapytać, czy nie ma jeszcze jakiś części (1). Powinien otworzyć drzwi na zaplecze, gdzie oprócz kilku oprychów w rogu znaleźć można fuel converter.
W alejce, tuż obok krzykliwego kupca i naprzeciwko pani, która mówi „You look like a man who could use a nice rancor jacket", trzeba przejść pod daszkiem, a potem wejść między budowle (na mapce przerywana linia - 16).
Podobno (nie miałem okazji sprawdzić) fuel converter można znaleźć też na złomowisku, w miejscu, gdzie zawaliła się ściana i pojawili się Jawas. Należy udać się za nimi na pustynię.



PANAKA

Kapitan Panaka jest najwyraźniej lepiej wyszkolony od Obi-Wana i Qui-Gona, ponieważ potrafi wykonać strafe (krok w bok), podczas gdy nasi rycerze Jedi jedynie się „przetaczali". Niestety, nie ma on miecza świetlnego, więc nie będziesz mógł odbijać lecących pocisków. Taktyka walki to odnalezienie bezpiecznego schronienia (przeszkody terenowej, skrzyni), następnie krok w bok, strzał w stronę przeciwnika, powrót.



jącego droida i uważaj na atakujących oprychów. Udaj się w stronę platformy transportowej i zaordynuj wyjazd do biura podróży (1). W biurze idź na lewo, gościowi w garniturku powiedz 1,1,1,1,1. Na podwyższeniu dalej jest apteczka (obok robocika R2). Przejdź przez kolejne drzwi w korytarzu. Znajdziesz się w poczekalni. Porozmawiaj z droidem obsługującym wycieczki (2,4). Teraz wróć do poprzedniego pomieszczenia i wyjdź na zewnątrz. Załatw atakującego przeciwnika i porozmawiaj z szarym gościem po prawej (1,1,2,1). Następnie podejdź do niebieskiego kolesia po drugiej stronie i sprzedaj mu okulary (2,1,1,1). Wracaj do poprzedniego i zakup bilety (1,1), które pokaż robotowi w poczekalni (2). Po drodze możesz zostać zaatakowany. Wyjdźcie z królową na platformę, gdzie pokonaj latającego droida. Niestety, zdąży zniszczyć statek wycieczkowy.

Zeskocz do magazynu ze skrzyniami po prawej. Zlokalizuj wyrwę w barierce po przeciwnej stronie i podsuń do niej jedną ze skrzyń (wyróżnia się kolorem). W sterowni przełącz przycisk po lewej, poczekaj aż winda wjedzie na górę (zniknie niebieskie pole siłowe), po czym ponownie przełącz przycisk. Przełącz też przycisk po prawej i rozwal robota. Zabieraj apteczkę. Skrzynię zza pola siłowego wsuń na windę, wróć do sterowni i lewą dźwignią wyślij załadowaną windę na górę. Teraz przesuń drugą skrzynię (tę, po której wdrapywałeś się do sterowni) pod windę i wejdź na górę. W międzyczasie królowa zostanie porwana. Na górze przesuń skrzynię w prawo. Przełącz przycisk na balkonie, a po niebieskich „torach" przyjedzie platforma. Po skrzyni dostań się na nią. Po drugiej stronie przepaści zostaniesz zaatakowany przez oprychów. Jeśli zepchniesz jedną ze skrzyń stojących na górze, znajdziesz dodatkową broń. Drzwi wyjściowe będą co prawda zamknięte, ale możesz zeskoczyć na wąski podest po prawej. Do drugiego okna można wejść. Na końcu korytarza przełącz przycisk z rączką, wyjdź przez pobliskie okno i przeskocz na drugi gzyms, niżej. W magazynie są dwie wyróżniające się skrzynie (jedna po przepchnięciu odkrywa korytarzyk z apteczką, druga, stojąca w górze, po zepchnięciu na ziemię odkryje amunicję). Wyjdź z magazynu przez drzwi. Na „targu" udaj się po schodach, a potem w lewo. Pojedź windą najbardziej po lewej. Po zabiciu atakujących otworzy się pole siłowe po lewej. Zanim tam wejdziesz, za drzwiami najbardziej po prawej od windy, którą tu przyjechałeś, znajdziesz interesujące przedmioty. Teraz zjedź piętro niżej. Przedostając się przez slumsy będziesz musiał opuszczać kolejne grodzie za pomocą przycisków z „rączką". Lepiej nie zaczepiaj żebraków, chyba że oni zaczepią Ciebie. W końcu dojdziesz do pomieszczenia z dwoma przyciskami na „futrynach". Odwróć się do nich przodem, następnie kolejno przełącz ten po lewej i ten po prawej i szybko biegnij przed siebie, a potem w prawo. Powinna opuścić się dotąd niedostępna gródź, a za nią znajdziesz rozgałęzienie we wszystkie cztery strony świata. Najpierw biegnij przed siebie. W magazynie w jednej ze skrzyń jest ukryty biały Pass Key (tradycyjnie zrzuć ją na ziemię). Wracaj do rozgałęzienia i skręć w prawo. Po otwarciu białego zamka uwolnisz królową. Zabierz też czerwony Pass Key, który miał jej „opiekun". Razem z królową na rozgałęzieniu biegnij prosto. Kolejną windę aktywujesz kluczem, zjedziecie w dół.

Biegnij przed siebie, aż dojdziesz do przepaści. Przełącz dźwignie po prawej. Teraz stań u wejścia do pomieszczenia. W każdym z rogów umieszczona jest jedna dźwignia. Dla ułatwienia oznaczymy je kolejno wg ruchu wskazówek zegara - dźwignia w lewym-dolnym rogu - 1, w lewym-górnym - 2, prawy-górny - 3 i prawy dolny (przed chwilą ją przełączyłeś) - 4. Teraz kolejno przełącz 1, 2, 3, 4, 3. Biegnijcie aż do drzwi zabezpieczonych hasłem. Powinien podać Ci je ktoś w trakcie tego poziomu, jeśli nie, brzmi ono „Coruscant has a lovely sunsets". Za drzwiami czeka boss (save). Najlepiej jak zwykle sposobem - zlokalizuj szybko drzwi zza których wychodzi i „miotnij" w ich stronę wszystkie granaty z inwentarza. Powinno wystarczyć. Jeśli Ci się nie uda - czeka Cię trochę skakania i strzelania.

To tyle na dziś. Ostatnie dwa poziomy nie są specjalnie skomplikowane, więc spróbujcie pokonać je sami. W razie problemów zapraszamy za miesiąc. **PIOTRES**



■ RECENZJA **GK #7/99** ■ WERDYKT **93%**

CZĘŚĆ DRUGA

HIDDEN & DANGEROUS

Baczność! Co Wy sobie wyobrażacie! Jak połaziliście trochę po Bieszczadach, to myślicie, że szwabskie „edelweissy" zostawią Was w całości. Teraz czas na małe spotkanie „na szczycie". Aha, ma ktoś bilety PKP? Nie? Trudno, granaty wystarczą.

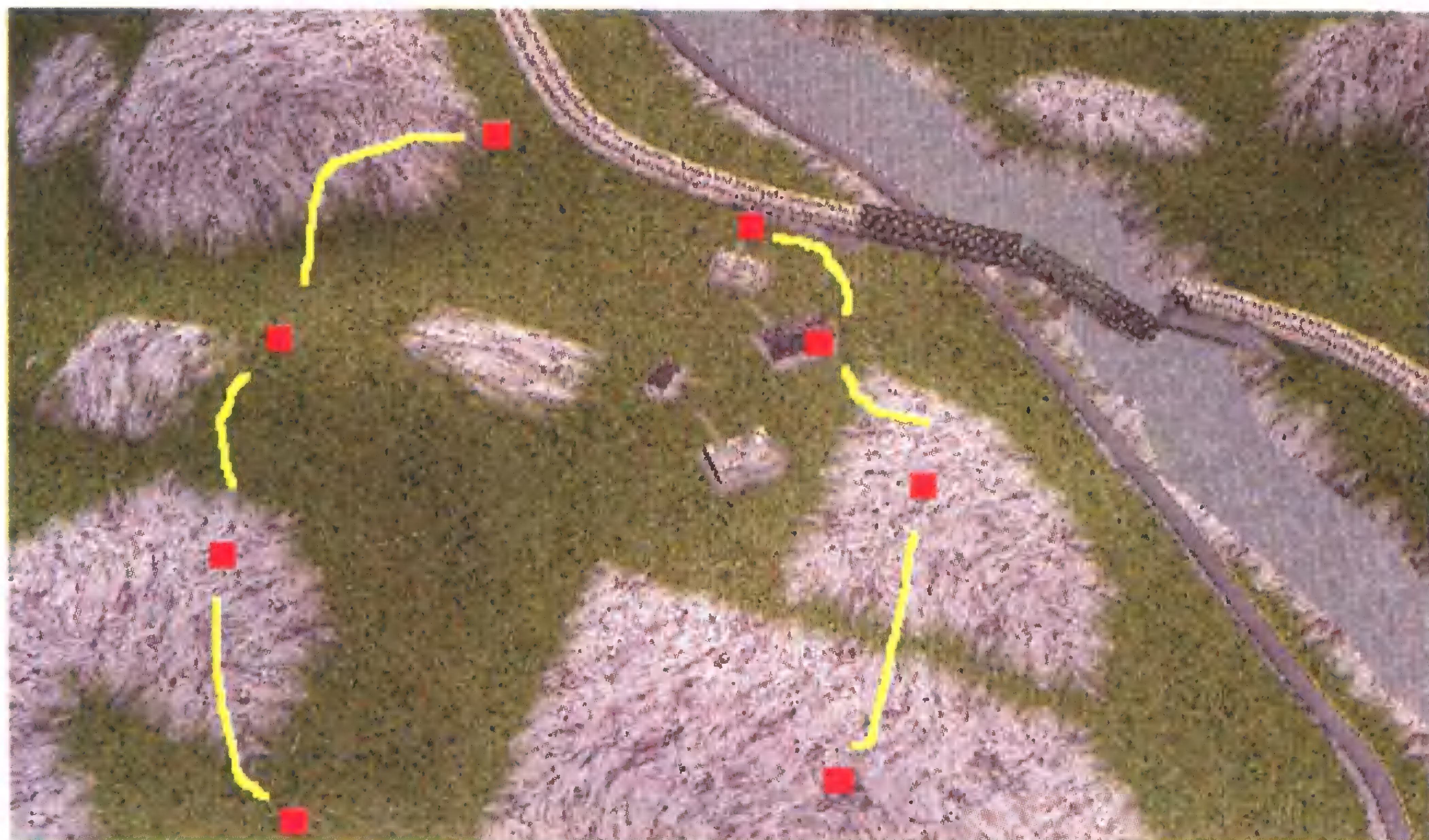
No tak, po tym wyjaśniającym wszystko wstępie, czas na nieco treści. W dzisiejszym odcinku wprowadzamy mapki. Mam nadzieję, że przypadną Wam do gustu. Oznaczenia na nich stosowane są proste. Czerwone kwadraty to miejsca rozpoczęcia, zakończenia rozgrywki i taktycznych postojów. Żółte kreski oznaczają drogę, jaką musi odbyć drużyna lub konkretny komandos. Jeśli zobaczysz żółte półkole z „zębami", oznaczać to będzie potrzebę zatrzymania ekipy i chwilowego przejścia do obrony. Inne oznaczenia omówione są w tekście wiodącym. Opisywane tutaj metody przejścia są tylko przykładowymi wariantami, ciekaw więc jestem Waszych rozwiązań. Jeśli potraficie przejść konkretną misję lepiej lub efektowniej - napiszcie. Czekam!

MISJA 4

Tutaj będziemy potrzebować prawdziwie profesjonalnego sprzętu. Każdy z naszych gierojów powinien dostać snajperkę (+50 pocisków na lufę), po dwa granaty. Grupę trzeba jeszcze wyposażyć w ładunek wybuchowy z zegarem. Warto dać naszym na wsparcie po Stenie lub zdobycznym empi z kilkoma magazynkami na lufę.

Włochy, 07.07.1942
Operacja Phoenix Fall, godz.10:42

Hmmm... chyba powinni skierować tutaj piechotę górską, a nie nas. Wygląda na to, że jednak przyjaciele z podziemia nie piją tylko niemieckiego sznapsu, ale potrafią wsadzić całkiem zgrabny, metalowy mostek.





Zgrupuj ludzi w dwa zespoły. „1-2" niech wykona obejście terenu przez lewą flankę (obok wielkiej góry przed Tobą), drugi zaś musi wejść na górę i oczyścić teren. Do dzieła! Niech wszyscy mają w garści przeładowane snajperki.

Grupa „1-2" musi w pozycji schylonej przebiec spory kawałek w lewo. Dopóki ludzie będą ukryci za wzgórzami, nie grozi im nic złego. Jeśli tylko zaś dobiegną do załomu, niech zalegną i wyczołgają się powoli z ukrycia. Może się zdarzyć, że przy krawędzi, w niewielkiej odległości będzie czekał zaczajony SS-man z empi. Gdy uda Wam się pokonać podobne problemy, powinniście dotrzeć do połoniny, z której będzie widać farmerski płotek. Teraz poczekajcie na działanie innych. Grupa „3-4" musi wdrapać się na pobliskie wzgórze i zdjąć wartownika stojącego na stoku góry naprzeciwko. Obok niego można będzie zlokalizować gościa z peemem, więc się zbytnio nie wychylajcie. Po załatwieniu obu, daj swoim ludziom dwie-trzy minuty na wyczyszczenie leżącej poniżej wsi z wrażych sił. Gdy to zrobicie przeczołgajcie obu gierojów na „oczyszczone" właśnie wzgórze, uważając na drogę z prawej i spacerującego po niej wartownika. Gdy go usuniecie , zwróćcie swoich killerów twarzami do wioski. Grupa „1-2" niech przeczołga się, tak by po prawej stronie mieć zabudowania wsi, a przed sobą zarysy pociągu. Gdy tylko usłyszysz muzyczkę wiedz, że właśnie z chat wyskoczyła nowa partia SS-manów. Teraz wiesz po co zostali na wzgórzu ludzie z drugiego zespołu? Zespół „1-2" musi teraz opanować wzgórze leżące przy torach kolejowych, z którego będzie można ostrzeliwać pociąg. To powinno być dość proste. Druga grupa powinna ustrzelić przechadzającego się po przeciwnej stronie pociągu wartownika. Gdy to zrobi, musi szybko podbiec do zabudowań, tak aby patrzący z drugiego wagonu pancernego wartownik nie zauważył ruchu. Najlepiej w tym celu obejść wioskę. Oba wagony pancerne powinieneś zniszczyć rzutami granatów lub ładunkiem wybuchowym z zapalnikiem zegarowym (ale tylko drugi wagon, stojący w środku składu). Po zrobieniu tego, możesz jeszcze przez chwilę uganiać się za zabłąkanymi wartownikami (warto

obejrzeć teren przy zniszczonym moście). Może nie zabrzmi to pompatycznie, ale właśnie zakończyliśmy tę przeklętą kampanię!

KAMPANIA SILVER GATE

Jugosławia, 5.9.1941

No i jesteśmy na terenie, który za pięćdziesiąt parę lat stanie się widownią nowej zadymy. Ale o tym wiedzą nieliczni. Dziś naszym głównym zadaniem będzie spotkanie z dowódcami dopiero powstającego podziemia. Są przesłanki ku temu, by twierdzić, że nie udało się im przetrwać zbyt długo pod bacznym okiem Wehrmachtu. Posiadane przez nich informacje mogą bardzo niekorzystnie wpłynąć na nasze działania, więc trzeba wysłać zespół niczego nie bojących się ludzi. Chodzi nam o Pana, poruczniku!

MISJA 1

Tu powoli zaczynają się schody. Radzę starannie dobrać skład do tej kampanii. Jej trzonem powinien być człowiek o zdolnościach stealth w granicach maksimum (100%). Reszta to typowi siłacze i goście potrafiący niemalże w locie chwycić broń i zrobić z niej użytek. Radzę przez całą kampanię chronić naszego „cichołaza", gdyż momentami zmuszeni będziemy do dość dyskretnego działania. Na wyposażenie proponuję tzw. standard - po snajperce i peemie na łebka, dodatkowo dwie miny, dwie bazooki z 5-6 pociskami (razem) i lekki erkaem do wsparcia. Dobrze jest znaleźć miejsce na dwa noże, mogą okazać się niezwykle przydatne. Mam nadzieję, że nie zapomnicie amunicji i kilu granatów Millsa. Na pierwszą misję weźcie tylko po snajperce i peemie z kilkoma magazynkami. Zaraz zobaczycie dlaczego.

Jugosławia, 05.09.1941,
Operacja Broken Knife, godz. 9:24

Pieprzone flaki! Przez całe cholerne dwadzieścia lat wmawiali mi, że Niemcy nie potrafią strzelać. W samoloty walą z dokładnością cala!

Jak zapewne zdążyłeś się już przekonać, żaden Lancaster nie wytrzyma oberwania skrzydła poprzedzonego celnym odłamkiem 88-ki. Jeśli uwierzyłeś poprzedzającej lot odprawie, to właśnie uginasz się pod jarzmem niepotrzebnego sprzętu. Lepiej załaduj jeszcze raz grę... Nasz zespół wylądował. Naszym zadaniem jest dotarcie do punktu oznaczonego na mapie (w grze) migoczącym czerwonym krzyżem. Czas obronić zajęte pozycje. Najgorzej będzie w przypadku ludzi „3" i „2", gdyż wprost na nich idą niemieckie patrole, które za chwilę zaczną pukać do stojących jak na mszy spadochroniarzy. Szybko połóż wszystkich na ziemi i odczołgaj się wcześniej wymienionymi ludźmi kilka kroków do tyłu. Niech wezmą w garść peemy. Podchodzący do nich jegomoście są wyposażeni w snajperki, więc nie mają dużej siły ognia, a przewagi dystansu nie mogą w krzakach wykorzystać. Ich załatwienie to podstawa do dalszej akcji, więc jeśli Ci się nie uda, zacznij jeszcze raz. Po chwili powinni zakrwawieni leżeć na ziemi. Zabierz im wyposażenie i poczekaj chwilkę. Teraz „1" niech podpełźnie do drogi i zerknie na nią. Może tędy przechodzić patrol dwóch żołnierzy z bronią maszynową. Trzeba ich szybko usunąć i zabrać te kilka nędznych magazynków. Gdy to zrobisz, możesz wreszcie zebrać ludzi „2", „3" i „1" przy drodze prowadzącej w pobliże miejsca postoju „4". Czwórka powinien dojść do dróżki i wykorzystując swoje położenie (na wzgórzu) trzymać w szachu każde niemieckie przemieszczenie sił (mapa nr.1). Zespół trzyosobowy przerzuć przez drogę i zabezpiecz stojący po jej prawej stronie budynek. Połóż ludzi przy stosie drewna spoczywającym koło ściany i daj chwilę na zlokalizowanie i zlikwidowanie wrażego patrolu czającego się w krzakach poniżej. Gdy ich zlikwidujesz masz praktycznie wolną drogę do pierwszej strażnicy stojącej na lewo od „4". Uważaj jednak, przed każdą z bud wartowniczych lubi czaić się SS-man z peemem. Funkcję budynków poznasz po tym, że stoją przy skrzyżowaniach dróg i mają szlabany. Ostrożnie podejdź do pierwszej z nich i szybko zlikwiduj osłonę. Z wnętrza może wybiec 2. ludzi, ale ich zdjęcie zajmie tylko moment. Można wykorzystać położenie „4" i okrążyć budynek, tak by móc ostrzeliwać wszystko, co znajdzie się na odcinku drogi między strażnicami. Szybkie uderzenie z obu stron drogi powinno przynieść natychmiastowy sukces. Teraz podziel ludzi na dwa zespoły i uderzaj wzdłuż drogi (mapa nr.2), pamiętając o wachmanie z prawej strony drogi. Po pokonaniu obsługi drugiej wartowni odczekaj chwilkę i przeprowadź rekone-



WĘZEŁ

Wycieczka z cyklu „Poznaj Swój Kraj". Tym razem odwiedzamy arcygościnną Jugosławię. Rok pański 1941 przyniósł tym terenom wielkie zmiany.

W wyniku operacji „Marita", w kwietniu 1941 roku na tereny Jugosławii wkroczyły oddziały Wehrmachtu. Okupacja wytworzyła na tych ziemiach, bardzo urozmaiconych etnicznie, kilka podziemnych organizacji przejściowo wspierających lub walczących z Niemcami. Jednymi z nich byli serbscy Czetnicy - organizacja uznająca władzę zbiegłego do brytyjskiego Kairu króla. Na podległych im terenach walczyli z chorwackimi Ustaszami, formacją nacjonalistyczną mającą na celu ukrócenie serbskiej elity władzy. Chorwaci zwalczali zaciekle Czetników współpracując do końca wojny z Niemcami. Ci drudzy potrafili zawierać lokalne rozejmy z okupantem, mające na celu etniczne zniszczenie Chorwatów. Efekty tych działań możemy obserwować jeszcze dziś, w Wiadomościach o 19:30. Trzecią siłą, była coraz potężniejsza partyzantka komunistyczna pod przywództwem Tity. Bywały chwile, gdy Wehrmacht w porozumieniu z mniejszościami wymienionymi wcześniej wycinał komunistów - uznanych przez wszystkich w tym rejonie za wroga numer 1. Na zdjęciu widać typowego czetnickiego oficera. Długa broda to efekt ślubowania, jakie składali oficerowie serbscy, deklarując jej zgolenie w chwili powrotu króla do kraju.



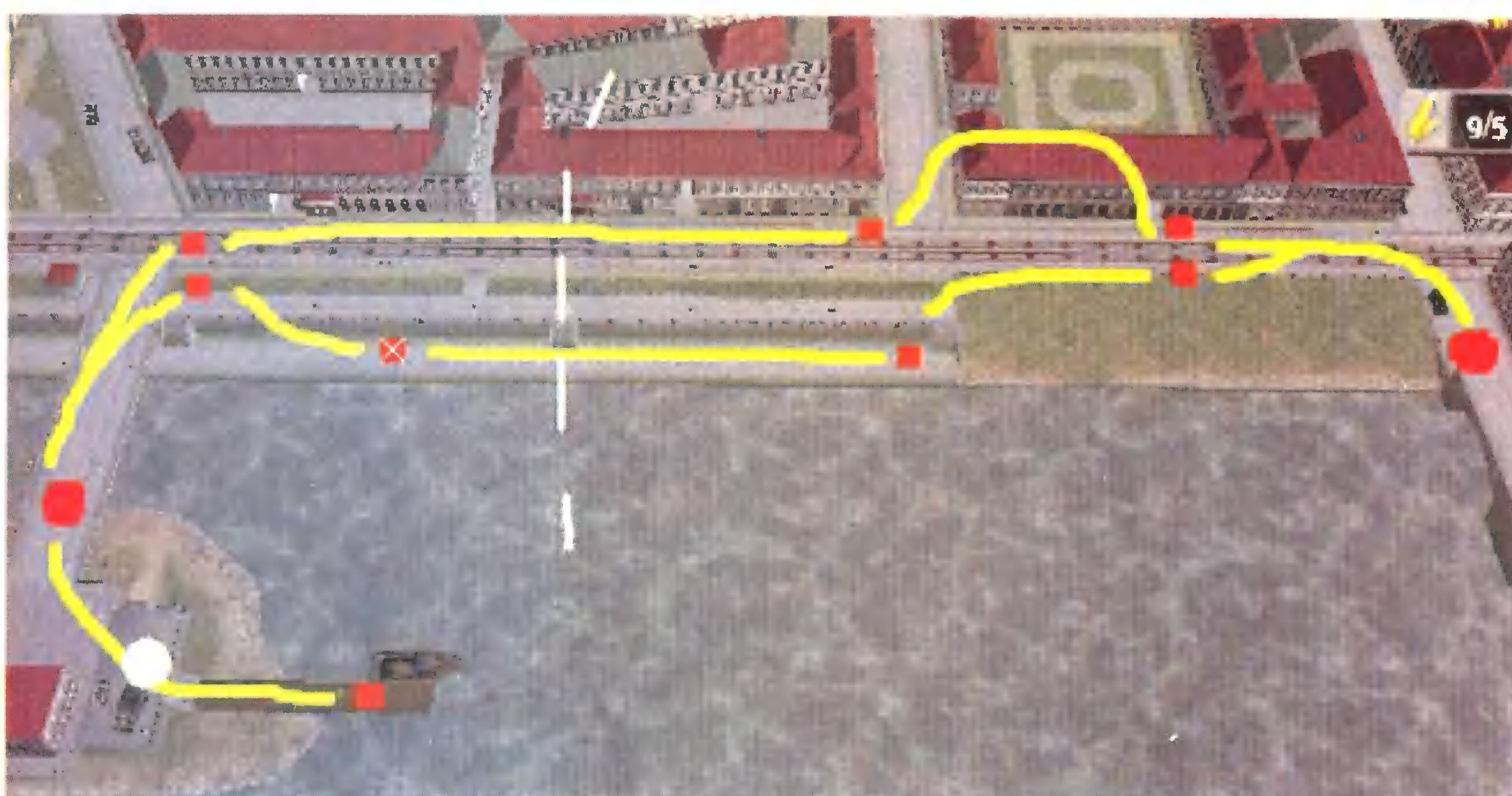


Mapa nr 1





Mapa nr 2



sans w kierunku punktu wyjścia z mapy. Strzeżonego Pan Bóg strzeże. Gdy nie stwierdzisz obecności wroga, śmiało wal pod most. Ufff, wreszcie wyszliśmy z przeklętego lasu!



MISJA 2

No, udało się! Teraz musisz tylko porwać łódź zacumowaną przy nabrzeżu. Owo „tylko" oznacza, że trzeba będzie bardzo cicho podejść wzdłuż nabrzeża do miejsca vis a vis łódki i... oddać strzał z bazooki (subtelność maszyny do szycia). Musisz wyposażyć trzech swoich ludzi w peemy i snajperki (polecam wziąć większą ilość amunicji do tej ostatniej broni). Warto także „łyknąć" kilka granatów (mogą być zdobyczne). Czwarty zawodnik teamu musi mieć cechę „stealth" w okolicach 100%. To NIEZBĘDNE. Trzeba go wyposażyć tylko w bazookę i dwa-trzy pociski do niej. Nic więcej i tak się nie zmieści. Zaczynamy!

Jugosławia 06.09.1941,
Operacja Into The Darkness, godz. 0:21
Nie widziałem jeszcze nikogo, kto po dziesięciu godzinach maszerowania w lesie i obtarciu sobie wszystkiego (łącznie z tym o czym myślicie) nie miałby ochoty na skorzystanie z prysznica i ciepłego łóżeczka. Eeech, lepiej o tym zapomnieć.

Miasto wita naszą ekipę mdłym blaskiem latarni i przejeżdżającym tramwajem, do którego nie warto się dotykać (efekt - natychmiastowe rozjechanie). Zerknij na mapkę i poprowadź zespół „1-2", wyposażony w snajperki wzdłuż drogi (od razu w lewo), do miejsca, w którym po prawej stronie ulicy stać będzie żółty „garbus" (albo „cytrynka"). Zawodnika „3" (zakładam, że „4" to gość z bazooką) uzbrój w peem i schowaj właśnie obok tego wozu w pozycji leżącej. „1" niech użyje snajperki, by zobaczyć co dzieje się na ruchliwym skrzyżowaniu przed Tobą. Spaceruje tam dwóch strażników, a dwóch następnych ukrytych jest w cieniu nieco dalej. Zacznij „pukać" do tych z tyłu, celując w głowę. Zacznie się prawdziwa zadyma. Z budynku przed leżącą „3" wybiegnie dwóch wartowników, ale nasz gieroj powinien ich szybko zmieść. Na skrzyżowaniu zaroi się od ludzi, a jeden z nich może zniknąć za załomem ulicy, w pobliżu zaparkowanego czarnego samochodu. Spokojnie, na niego przyjdzie czas. Odczekaj chwilę (może nadejść jeszcze jeden patrol). Gdy po minucie nikt się nie pojawi, przerzuć „3" do bramy przed nim, skręć w nią i dobiegnij do jej końca - nie wychylaj się! Upadnij, weź snajperkę i jednym przeturlnięciem, ze skierowaną bronią w lewo wychyl się na placyk między kamienicami. Zobaczysz wylot bramy i wartownika, który przed chwilą Ci umknął. Prawe, czy lewe oko?

Gdy go załatwisz, możesz przezbroić się w peem i wybiec na ulicę, tak by móc ostrzeliwać drogę z torami tramwajowymi i chodnik, na którym leżą zabici w cieniu wartownicy. Teraz podciągnij „1-2" wzdłuż torowiska i połącz grupkę. Czas na chwilowy odpoczynek. „4" niech dołączy do reszty. Teraz „1" ze snajperką musi dostać się na (w tej części nie strzeżony) bulwar przy kanale i zsunąć po schodach na deptak. Uwaga, może tam paradować dwóch wartowników, więc odczekaj chwilę, a gdy odejdą zastrzel ich dwoma kulami. WAŻNE jest, by nie używać broni palnej powyżej linii oznaczonej przerywaną kreską na mapie - spowoduje to szybką ewakuację łodzi i nici z misji. Gdy tylko „uśpisz" wartowników podczołgaj się do drugich schodów (pierwszymi zszedłeś tutaj) i tam zalegnij bez broni. Podciągnij w to miejsce tą samą drogą „4" z bazooką. Teraz najważniejszy moment. Musisz go przeczołgać wzdłuż muru do punktu oznaczonego na mapie krzyżykiem. Stad powinieneś ujrzeć majaczące na wiadukcie sylwetki dwóch wartowników i zarysy kantyny na wyspie. Musisz strzelić w ten sposób, by trafić w sektor, gdzie stoi wartownik czekający na sygnał do alarmu (na mapie oznaczono obszar białym okręgiem). Najlepiej od razu władować dwa pociski, jeden za drugim, orientując się na palące latarnie. Pamiętaj o tym, że bazooka strzela na duże dystanse niczym moździerz, więc lepiej mierzyć w światło, niż w podstawę latarni - pocisk i tak poleci po łuku. Gdy mimo grającej muzyczki przez kilkanaście sekund nikt nie przerwie Twoich działań renderowaną wstawką, możesz być pewien, że wśród ofiar na nabrzeżu znalazł się i nasz „marynarzyk". Teraz zacznij przeprowadzać bezkompromisową akcję pacyfikacyjną. Zespołem „1-2" idź ostrożnie wzdłuż drogi i gaś wraże posterunki. Warto wysadzić kilkoma strzałami z peemu zaparkowaną przy torach tramwajowych cysternę. Generalnie goście stoją przy ścianie kamienicy (jest tam mały posterunek) albo w krzakach, przy ławkach na bulwarze. Systematyczność, brak pośpiechu i staranność - oto nasze hasełka. Po krótkim czasie zespół „1-2" dotrze do placu na końcu zabudowań. Tymczasem „3" musi podejść do „4" i zdjąć wartowników z mostu. Uważaj, po drugiej stronie kanału u podnóża nasypu stoją wachmani - zdejmij ich już teraz. Gdy się z nimi uporasz, wesprzyj pierwszą grupę przy oczyszczaniu placu i bulwaru. Po kilku sekundach zgrupuj ludzi przy wejściu na most. Teraz drobnymi kroczkami podchodź do kantyny, w momencie, w którym będziesz widział wyraźnie jej okna może odezwać się erkaem z lewej - granatem go! Po oczyszczeniu terenu przy ciężarówce i schodach, możesz spokojnie wejść na łódkę. Jeden z Twoich ludzi niech wejdzie do kabiny (klawisz „u"). Odpalamy silnik i płyniemy na randkę z ludźmi Tity.

JAGD 52

MACHINA

Niemcy posiadali naprawdę świetnie zorganizowaną machinę wojenną.
Przystępując do wojny w 1939 roku nie wiedzieli ile ona potrwa (nie mówiąc o przemyśleniu zakończenia), ale typowy niemiecki ordnung spowodował, że w konkretnych dziedzinach wyposażenia Wehrmacht górował nad nieprzyjacielem do końca. Podczas pogrywania w „H&D" spotkasz się z całym armamentem opisanym częściowo w poprzednim odcinku. W późniejszych etapach będziesz mógł używać takich giwer, jak: MG-34 (ze strzelaniem z „wolnej ręki"), SG-43 (pierwowzór kałasznikowa) czy panzerfaust. Od samego początku polecam używanie broni zdobycznej ze względu na jej praktyczność i łatwość uzupełnienia amunicji. To bardzo dobry sprzęt o czasami fascynujących parametrach. Na zdjęciu obok pokazany jest MG-34 z celownikiem optycznym. Uniwersalny rkm o skutecznym zasięgu ognia do 1800 m. Nic lepszego nie wymyślono do dziś!



■ RECENZJA **GK #6/99** ■ WERDYKT **75%**

KING'S QUEST VIII

„King's Quest VIII"? Kolejna część wielkiej sagi, której końca nie widać. Aby nie doprowadzić Was do pewnego rozstroju nerwowego, postanowiliśmy ułatwić Wam życie i napisać o tym, co należy robić by trzasnąć „KQ8" w ciągu jednej nocy.





Stoisz naprzeciwko domu Sary. Kliknij na kruka siedzącego na ramieniu Twej oblubienicy, odleci. Wejdź do budynku. Ze stołu weź lecznicze grzybki, a z półki flakonik z napojem ochronnym (Potion of Shield). W garnku na ogniu gotuje się rosołek, który po wypiciu przywróci Ci utracone (np. w walce) HPy.

Następnym razem sam, bez mojego pouczenia, schylaj się po tym podobne, pospolite w grze przedmioty. Pokieruję Cię tylko wtedy jeśli uznam, że dany przedmiot jest istotny dla rozgrywki, a jego pominięcie (czyt. nie podniesienie) może uniemożliwić pomyślne ukończenie przygody. Czasem pokażę Ci jak zachować się w obliczu nowych rzeczy, które stają się pospolite dopiero w dalszej części naszej podróży. Obejdź dom dookoła i gołymi pięściami nastukaj przyczajonemu tam goblinowi, zabierz mu cały towar i wydaj okrzyk zwycięstwa - to Twój pierwszy z wielu podobnych pojedynków. Jeżeli przed rozpoczęciem gry ustawiłeś trudność walki na Easy lub Normal, to nie powinieneś mieć większych kłopotów z przekonaniem stających na Twej drodze mięśniaków o swej wyższości „intelektualnej". Skieruj się na północ, w stronę domu. Uderz w tarczę strzelniczą i w stojący w pobliżu manekin. Dostaniesz trochę punktów doświadczenia (tylko raz na jeden cel). W zachodnim pokoju Twojej willi znajdziesz wbity w stół sztylet, weź go, a nie będziesz już musiał walczyć gołymi rękoma. Na półce stoi słoik, otwórz go i wyjmij schowane w nim pieniądze. Wyjdź na zewnątrz, „pogadaj" z krukiem siedzącym na płocie, a ten poprowadzi Cię do swego pana. Najlepiej zrobisz jeśli będziesz biegł (wciśnij End), bo nie zaszkodzą Ci wtedy strzały przyczajonego za Mauzoleum kusznika. W ten oto sposób dostaniesz się do na wpół skamieniałego maga, który poinstruuje Cię co do dalszej części Twojej misji i wyposaży w bardzo przydatną mapę odwiedzanych lokacji (wciśnij Tab).

Pójdź w stronę Cmentarza, uważając na kusznika. Za Mauzoleum wdrap się na skały, a z nich, w biegu przeskocz na dach budowli. Wyjmij sztylet, podejdź do krawędzi i zeskocz wprost na strażnika. Po efektownej likwidacji zaskoczonego wroga, zabierz kuszę i ruszaj do walki ze szkieletami. Cofając się strzelaj do nieruchawych zombiaków, bo walka wręcz może być dla Ciebie nieco niebezpieczna na tak niskim poziomie doświadczenia. Na północ od Mauzoleum znajduje się Farma. Wejdź tam, a obok łóżka znajdziesz skórzaną zbroję. Przeszukaj pomieszczenie i wyjdź, by załatwić goblina i kilka zombiaków kręcących się za domem.

W pobliżu Farmy znajdziesz spiżarnię, która uzupełni zapas grzybków i uraczy Cię znakomicie pokrzepiającym pieczonym ptactwem i również smakowitymi rybami. Jeśli nawet one nie zaspokoją Twego głodu na odzyskanie utraconych w walce HP'ów, to powinieneś udać się drogą na północ. Dojdziesz do Fontanny. Napij się, a przywrócone zostaną Ci siły życiowe. Idąc na północny zachód od Fontanny zobaczysz Tawernę. Rozbij beczki ustawione wokół budynku i zabierz cały znaleziony w nich stuff.

Wejdź do środka i ze skrzyni stojącej na pięterku weź kryształ (takie sobie super-leczenie). Za barem znajdziesz bardzo praktyczne, skórzane rękawice, które znakomicie uzupełnią Twoją niekompletną zbroję.

Niedaleko Tawerny, ponad rzeczką przerzucony jest niewielki mostek. Przekrocz go i wejdź do budynku znajdującego się po Twojej prawej. Przyjrzyj się opartemu o ścianę, drewnianemu konikowi i dziecięcym rysunkom rozrzuconym na stole. Wyjdź z domu Kavanaghą i przejdź na podwórko po jego zachodniej stronie. Obejrzyj prowizoryczną huśtawkę i zabij okupującego wychodek potwora.

Pokonując przeciwników dotrzyj do wiatraka widniejącego na górze na południe od domu Kavanagha. Wejdź do środka, uważając na zaczajonego za drzwiami Spriggana. Nad swoją głową zauważysz pięknie naostrzony i dobrze wyważony topór wbity pośrodku belki stropowej. Skacząc na pewno go nie dosięgniesz. Musisz podstawić sobie skrzynię. Gdy ta wspaniała broń będzie już Twoja, wyjdź na zewnątrz, by zmierzyć się z Henchmanem (chodzącą zbroją) i zdobyć przy okazji trochę towaru.

By dotrzeć do Młyna, powinieneś udać się na południe od Tawerny (najlepiej idź z biegiem rzeki). Wejdź do środka i przyjrzyj się linie i hakowi wiszącym na półpiętrze. Następnie pójdź nad rzekę od północnej strony Młyna i zetnij rosnące tam drzewo. Zablokuje ono przepływ wody, zatrzymując maszynerię. Teraz już bez przeszkód możesz skoczyć po upragniony sprzęt wspinaczkowy.

Trzymając się rzeczki podążaj na północ, aż do małego jeziorka usytuowanego pod ogromnym wodospadem. U stóp wodogrzmotu przyjrzyj się kurtynie spadającej wody, coś za nią zauważysz. Za pomocą liny i haka wdrap się na lewą, boczną ścianę kaskady. Jak będziesz już na szczycie, zauważysz kamienie przygotowane do naprawy akweduktu. Naprzyj spychając je do strumienia, a zablokujesz przepływ wody. Zejdź na dół i przejściem, które pojawiło się pod wodospadem wejdź, do Zamku Daventry (Castle Daventry).

Wijący się wężowato tunel zaprowadzi Cię do tajemnych drzwi, które otwierają się za pomocą mechanizmu sprzężonego ze świecznikiem. Znajdziesz się w jadalni zamkowej. Przyjrzyj się portretowi Króla Grahama, a następnie naprzyj na niego. Zabierz mosiężny klucz, który ukaże się w odsłoniętej niszy.



Korytarzem (ale nie przez kominek) dostaniesz się do sali tronowej. Po drodze zbierz popiół z pochodni i schowaj go dobrze. Już na miejscu przyjrzyj się skamieniałym postaciom, toż to nasi dobrzy znajomi z intra. Stań przed lustrem, kliknij na nim, gdy obraz zacznie wirować, zobaczysz urągającą Ci fizjonomię. Teraz już spokojnie możesz opuścić to miejsce drogą, jaką tu przybyłeś.

Spod wodospadu udaj się dalej na północ. Przy drogowskazie skręć w prawo, zabij zombiaki i dojdź do Krypty. Zabij pilnującego jej kusznika (nie jest to takie łatwe) i pogadaj z duchem Sir James'a z Daventry. Drzwi prowadzące do grobu otwórz przy użyciu topora. Wejdź do środka, zepchnij pokrywę sarkofagu i zabierz leżący w nim pierścień.

Naprzeciw Krypty grobowej Sir Jamesa znajduje się kładka, która zaprowadzi Cię do wrót Strażnicy górującej nad Daventry. Rozpraw się z dwoma strażnikami pilnującymi wejścia (nie będzie to łatwe), podlecz się i wejdź na wieżę. Tam znajdziesz godnego siebie przeciwnika. Warto się trochę pomęczyć, by zdobyć napierśnik, który ten ma przy sobie. Teraz już możesz odetchnąć swobodniej, w strażnicy nie napotkasz więcej przeciwników. Po obu stronach bramy znajdują się niewielkie pomieszczenia. W nich znajdziesz trzy łańcuchy, pociągnij za każdy z nich, ale tylko raz, a dezaktywujesz wszystkie pułapki. Korytarzem opasującym twierdzę dojdź do dużych drzwi. Otwórz je kluczem przyniesionym z Zamku Daventry, a zaprowadzą Cię do teleportu.

Na wschód od Twierdzy znajduje się przesmyk, który zaprowadzi Cię nad staw. Nie wchodź do wody, bo zginiesz rozpuszczony przez pływające w niej zanieczyszczenia. Nie strzelaj też do przyczajonej nad stawem kreatury. To przemieniony jednorożec, z którym powinieneś porozmawiać i to gruntownie (zagaduj go, aż zacznie się powtarzać).

Droga prowadząca na południe od stawu jednorożca zaprowadzi Cię do domu Alchemika. Toporem przedrzyj się przez barykadę z desek, wejdź do środka i zabierz pergamin z zapisanymi na nim składnikami Czaru Potęgi. Nie zapomnij o przeszukaniu pomieszczenia.

Idź do Kościoła i po frontowej ścianie wdrap się na dach budynku. Podejdź do przeciwległej krawędzi otworu dachowego i użyj liny, by zejść do świątyni. Ze stołu, stojącego przy wejściu, zabierz palącą się świeczkę i wrzuć kilka monet do skrzynki na datki. Podejdź do urny znajdującej się przy mównicy i przesuń ją, a otworzą się drzwi wiodące do tajemniczego Mauzoleum. Wydostań się z kościoła i wypróbuj nowo otwarte przejście międzywymiarowe.

Po tym niepowodzeniu pójdź za radą kruka i jeszcze raz skorzystaj z pomocy maga. Daj mu wszystko, czego zażąda, a w zamian otrzymasz Pierścień Światłości.

Teraz czas na kąpiel. Wejdź do jeziora znajdującego się za plecami maga i podążaj na zachód, aż dotrzesz do samotnej wysepki, na której pionowo w górę wznosi się skała. Wdrap się na nią (od odpowiedniej strony) i wejdź do niedostępnej;) zwykłym śmiertelnikom siedzi-

ZAMIAST TUTORIALA

1. Broń dobywasz za pomocą myszy lub klawisza Delete. Tym samym przyciskiem zmieniasz oręż z przeznaczonego do walki w zwarciu na przystosowany do starć na odległość.
2. Alt rozkaże Connorowi, by schował trzymane w ręku uzbrojenie.
3. Z biegu na chód i odwrotnie przechodzisz wciskając End.
4. Pomiędzy różnymi widokami przełączasz się przy użyciu F2. W trybie widzenia z perspektywy trzeciej osoby, kąt padania kamery ustawia się ruszając myszką z wciśniętym prawym klawiszem.
5. Użyj prawego klawisza myszy, by dowiedzieć się czegoś o przedmiocie znajdującym się w Twoim plecaku.
6. Wciskając Ctrl możesz używać zwykłego kursora, nawet gdy w ręku trzymasz broń.
7. Często korzystaj z bardzo przydatnej funkcji Save (do menu wychodzisz z pomocą Esc).
8. Insert służy do wykonywania skoków.
9. Na mury i ściany możesz się wspiąć jedynie, gdy po zbliżeniu do nich w prawym dolnym rogu ekranu pojawi się żółta strzałka. Kliknij wtedy na zdobyty wcześniej sprzęt wspinaczkowy, a kursorem w kształcie kotwicy najedź na mur. Analogicznie odbywa się to w drugą stronę.
10. Klawiszem Tab włączasz i wyłączasz mapę.
11. Musisz odłożyć broń i iść tak jakbyś miał przeniknąć przez przedmiot, który chcesz przepchnąć.
12. Plecak włączasz wciskając Space Bar, a dostęp do jego drugiej części uzyskujesz, gdy przesuniesz kursor (normalny) do górnej krawędzi ekranu.



by czarodzieja. Pod biurkiem znajdziesz Napój Niewidzialności. Kliknij na piórze stojącym w kałamarzu, a ono kierowane magią narysuje dla Ciebie symbol jupitera. Weź kartkę ze znakiem i użyj na stojącej w kącie mapie nieba, ta otworzy się ukazując swe zasobne wnętrze. Po wypiciu Napoju Odkrycia (Potion of Reveal) rozejrzyj się. Zobaczysz zarysy skrzyni, której przedtem tu nie było. W niej znajdziesz srebrny dzwon. Zabierz go, zejdź nad wodę i powieś na dzwonnicy. Trzykrotnie uderz w weń siekierą, a pojawi się Pani Jeziora i wręczy Ci wspaniały miecz.

Teraz nie pozostaje Ci nic innego, jak tylko ponownie skorzystać z międzywymiarowych wrót Mauzoleum i wybrać się w podróż do Krainy Umarłych.

KRAINA UMARŁYCH

Załatwiłeś strażnika? No to teraz odwróć się i zapamiętaj symbole widniejące nad wejściem do domeny umarlaków (najlepiej zapisz je na jakiejś kartce). Teraz wykonaj w tył zwrot, wyciągnij miecz i śmiało wyeliminuj wszystkich przeciwników na planszy. Licz tylko na siebie, punkty doświadczenia i zdobyczne towary. W ferworze walki nie zapomnij o skrzyniach w północno-zachodnim rogu. Rozbij je, przyjrzyj się martwemu wojownikowi i podnieś odłamany fragment jego żelaznej tarczy.





Wróć do drogi, która Cię tu przywiodła. Za plecami będziesz miał wrota, przed sobą żelazne wierzeje, a po bokach cztery ognie płonące na postumentach (nie uda Ci się zobaczyć tego wszystkiego naraz, bo resztę skrywa ciemność). Po obu stronach metalowych podwoi znajdują się małe piramidki z inskrypcjami. Nad lewą unosi się Dźwignia Życia, weź ją, zamontuj na płonącym postumencie (wetknij w trójkątną dziurkę (sic!)) i naprzyj na powstałą w ten sposób dźwignię. I tak cztery razy, aż do otwarcia się wierzei.

Przejdź przez nie i podejdź do schodów. Teraz przydadzą Ci się zapamiętane wcześniej symbole. Kolejno wskakuj na stopnie z odpowiednimi znakami (pamiętaj o zachowaniu kolejności). To teleporty, ostatni z nich przeniesie Cię przed oblicze Lorda Aziela, który, po krótkiej rozmowie, wręczy Ci klucz do północnej bramy i teleportuje Cię z powrotem przed żelazne wrota. W południowych rogach planszy stoją dwie piramidki. Przeczytaj widniejące na nich inskrypcje, a zyskasz trochę doświadczenia. Teraz już z poczuciem dobrze spełnionego obowiązku możesz skorzystać z klucza i przejść do właściwej części królestwa umarłych. Ach i jeszcze dwie dobre rady, zanim tam wejdziesz. Jeśli chcesz jeszcze trochę pożyć, nie wchodź do krwawej wody i nie odkładaj miecza na dłużej niż to konieczne do zebrania bezpańskiego towaru.

Skręć na wschód, jak tylko przekroczysz bramę (i pokonasz strażników). Na zakręcie znajdziesz dobrze strzeżoną skrzyneczkę. Wytnij w pień wszystkie szkielety i dobierz się do jej zawartości. Weź znaleziony tam klucz, zrób zwrot o 180 stopni i pójdź wprost na zachód. W rogu po lewej zauważysz przełącznik. Użyj go, by dezaktywować pułapki. Pójdź dalej. Z napotkanej po drodze platformy zestrzel wszystkie urny. Wskocz na nią i za pomocą dźwigni wyłącz następną partię strzelających czaszek. Dojdź do południowej granicy mapy i skręć na zachód, potem na północ, zgodnie z wyznaczoną trasą, odbij trochę w prawo (ze trzy kroki) i wejdź w korytarz zagrodzony lawą. Omiń ją (prześliźnij się bokiem), parę kroków i zobaczysz siedzącego pod ścianą człowieka. Pogadaj z nim. Opowie Ci swą historię, poprosi o ocalenie siostry, da dobrą radę i umrze.

Włócząc się po korytarzach labiryntu rozbijaj w puch wszystkich przeciwników (duchy najlepiej likwiduj z dużego dystansu). Mieczem lub strzałami traktuj wszystkie napotkane urny i skrzynie, a Twe lepkie rączki na pewno będą zajęte. Naucz się też skakać do tyłu, a świat (albo raczej podziemia) da Ci wszystko czego tylko zapragniesz. Zbieraj też wszystkie kamie-

nie, na jakie natrafisz, będziesz potrzebować czterech. W północnych partiach mapy uważaj na łuczników stojących na zwieńczeniach muru labiryntu.

Podążaj na zachód, aż dotrzesz do ogromnej sali. W jego centrum znajduje się życiodajne źródło (napij się jeśli potrzebujesz lekarza). Z czterech stron otoczone jest przez teraz nieaktywne portale z napisami na nadprożach. W rogach pomieszczenia znajdują się cztery metalowe skrzynie. Naprzyj na nie, by odsłonić ukryte pod spodem przełączniki. Podejdź do fontanny i pogadaj z Sylphą (a może Sylphicą ;)), dopóki ta nie zacznie się powtarzać. Jeśli dokładnie zbadałeś tę komnatę, z pewnością w jej południowo-zachodnim narożniku zauważyłeś pomalowaną we wzorki wieżę. Obok niej znajdziesz przejście i dwa pomieszczenia. Oczyść to po lewej ze szkieletów i towaru. Przeczytaj inskrypcję na piramidce. Teraz kolej na pomieszczenie po prawej. Stań tyłem do kontenera blokującego wejście i przeskocz go. W południowo-zachodnim rogu stoi dziewczynka, pogadaj z nią, wróć do metalowej skrzyni i przepchnij ją, uwalniając małą.

W północno-zachodnim rogu domeny umarłych znajdziesz domek przewoźnika. Pogadaj z nim. Męcz go, dopóki nie zacznie się powtarzać. Wyjdź z domku, zrób kilka kroków w lewo i skręć w prawo. Wejdź do pomieszczenia, zabij ducha i przeczytaj inskrypcję na piramidce.

Wyjdź stąd. Trzymając się ściany, zawróć na południe i skręć w lewo. Po drodze powinieneś minąć drzwi do pokoju kontrolnego. Na skrzyżowaniu wybierz północne pomieszczenie. Wdrap się na szczyt znajdującej się tu dwupoziomowej (wspinasz się dwa razy) wieży, weź cały towar (Potion of Reveal pij tylko kiedy o tym napiszę) i zejdź na dół.

Wyjdź z pomieszczenia i skręć w drugi korytarz z kolei. Po drodze miniesz skrzyżowanie. Po prawej jest więzienie, a po lewej brama prowadząca do dalszej części przygody (niestety zamknięta), ale nie rozpraszaj się, biegnij prosto. Ścianę wyrosłą na Twej drodze omiń tak, by dokładnie zachować kierunek biegu. Po lewej, na następnym zakręcie znajdziesz przełącznik, skorzystaj z myszki i przesuń go. Teraz możesz trochę sam pobiegać i pozabijać chodzące trupy. Nie zapomnij odwiedzić magazynu w północno-wschodniej części labiryntu.

Pobiegałeś? Dobra, bierzmy się dalej do roboty. Po środku, niedaleko wschodniego brzegu mapy wznosi się wieża. Zasejwuj grę! Wyciągnij miecz i przygotuj napoje ochronne. Wdrap się na górę i walcz. Taktyka jest taka: cios, krok do przodu, cios, krok, cios... i tak, aż uda Ci się zepchnąć przeciwnika z platformy. Zejdź na dół i włóż zdobyczną zbroję.

Ruszaj w drogę do wieży centralnie położonej na mapie. U jej stóp znajdziesz cztery przełączniki, zabij wyłażące z ziemi zombiaki i połóż po jednym kamieniu na każdym przycisku. Wespnij się na wieżę, obejrzyj piramidkę i przejdź mostkiem do głównej sali. Jeżeli zabrakło Ci jednego kamienia, to tu właśnie go znajdziesz.

Teraz portale są już aktywne. Najpierw przejdź przez północno-zachodni (Hall of Respite). Zdejmij łuczników, wejdź na najwyższy blok kamienny, podejdź na jego koniec i przełącz na bieg. Zasejwuj! Strzałka do przodu i zaraz potem Insert, by przeskoczyć na drugą stronę Rzeki Śmierci. Z dolnej półki w lewym regale zabierz czwartą czaszkę od prawej. Wschodnią, popękaną kolumnę wepchnij do wody i przy pomocy tak utworzonej trampoliny przeskocz na brzeg, z którego przyszedłeś. Portal pomoże wydostać Ci się z tego pomieszczenia.



Następny w kolejności jest południowo-zachodni Hall of Immortality. Zabierz Potion of Reveal i wyjdź.

Przejdź do północno-wschodniego Hall of War. Zabij łuczników i przedostań się przez dziurawy mostek. Użyj zdobycznej czaszki na bezgłowej statule. Ta przemieni się, a Ty będziesz mógł podnieść spadające na ziemię Piórko Prawdy. Wyjdź stąd dokładnie tak jak przeszedłeś. Jeżeli portal nie działa, to znaczy, że nie zainstalowałeś patch'a. Musisz to zrobić jeżeli chcesz pograć dalej, chyba że świetnie skaczesz do tyłu; pokombinuj.

Teraz wejdź do południowo-wschodniego Hall of Justice. Piórko Prawdy połóż na jednej szalce, a sam wskocz na drugą. Wysłuchaj pochwał i wyjdź.

Pójdź na południe aż do krańca mapy, skręć w lewo i idź tak długo (starając się utrzymać kierunek) aż zobaczysz drzwi. Użyj znalezionego wcześniej klucza, wejdź, rozpraw się z walczącymi między sobą szkieletami i zabierz złoty klucz trzymany przez jednego z nich.

W północno-wschodniej części mapy znajduje się u-kształtny korytarz, w którym nasz bohater czuje coś nieprzyjemnego (jak tam wchodzisz mówi: „Phew! What's that moldy smell?"). W osuszonym teraz krwawym basenie znajdziesz trochę zielonej papki. W Rzece Śmierci zamocz fragment tarczy, zardzewieje. Pójdź do Sylphicy i daj jej i tarczę, i zieloną papkę, a rzuci na Ciebie czar ochronny. Teraz wyeksterminuj i zbierz wszystko co znajdziesz na planszy. Przy okazji znajdziesz pewnie także teleport. Pamiętaj, nie zapomnij zabrać kamieni leżących na klawiszach, tu już nikomu na nic się nie przydadzą.

Złotym kluczem otwórz drzwi do pokoju kontrolnego (w północno-zachodniej części podziemi) i oczyść pomieszczenie z łuczników. Wszystkie przełączniki znajdujące się na wschodniej ścianie pomieszczenia przełóż w położenie dolne. Pójdź i z bezpiecznej odległości zlikwiduj wszystko co się rusza w obrębie całego więzienia (16 cel). Wróć do pokoju kontrolnego. Przełóż wszystkie wajchy z południowej ściany, przesuń drugą na zachodniej, cztery na południowej, trzecią na zachodniej, cztery na południowej, czwartą na zachodniej i po raz ostatni wszystkie na południowej. Wypij Potion of Reveal (ale tylko jedno) i przejdź przez zamknięte wydawałoby się drzwi. Zabij szkieleta i omiń duszki stojące na Twej drodze do postumentu. Zabierz młot i wyjdź.

Zbierz cały towar z otwartych na oścież cel i użyj dźwigni w ostatnim pomieszczeniu po lewej, a otworzą się wrota do „wolności". Przygotuj się do strasznej bitwy, wyciągnij młot i przejdź przez północną bramę. Strażnik wyśle wpierw przeciw Tobie swych pomocników. Skacz do tyłu, dopóki nie zyskasz odpowiedniego dystansu. Potem ich wykończ. Podlecz się, łyknij napój ochronny i z mieczem w dłoni ruszaj do pojedynku ze Strażnikiem, rozwal go i zabierz mu miecz. Z brzegu rzeki traf młotem w dźwignię widoczną po Twojej lewej. Opuści się most zwodzony otwierając Ci drogę do następnego levelu.

MOKRADŁA

Najpierw, jeszcze zanim zaczniesz biegać zanurzony po pas w błocie, powinieneś przyswoić sobie kilka podstawowych prawd gwarantujących Ci przetrwanie w tym egzotycznym środowisku. Omijaj rejony zanieczyszczone trucizną (charakterystyczny odcień zielonego). Zabijaj wszystko co się rusza, z wyjątkiem Iskierek i Bagiennych Ludków. Ptaki i żaby nie zrobią Ci krzywdy, ale za to drzewa Mandragory z przyjemnością pozbawią Cię życia.

Jak zabijać? To proste. Pajęczakom zafunduj kilka uderzeń Twego młota, rzucaj nim także w każde zauważone na wodzie bąbelki - to macki, z którymi na pewno nie chciałbyś się bliżej poznać. Do unieszkodliwienia Mandragor używaj jedynie miecza. Podjedź blisko, pokonaj prawy korzeń i wal ile wlezie.

Uzębione, wężowate Wijce nie mają szans. Twój miecz jest na tyle długi, że bez przeszkód

zetniesz każdy zanim ten zdoła Cię dosięgnąć (nie rzucaj do nich młotem).

Wielkie, zielono-brązowe mięśniaki będą dla Ciebie tak łatwym celem, że aż szkoda się o tym rozpisywać.

Po wyjściu z teleportu skręć w prawo i trzymaj się zbocza góry dopóki nie dotrzesz do dużego złotego grzyba. Uderz go mieczem i podnieś odcięty kawałek.

Idź na zachód tak długo, dopóki nie dotrzesz do dużego, starego, samotnego drzewa, stojącego u stóp góry (centralny rejon mapy). To Wyrocznia. Pogadaj z nią, daj jej złoto i nie przestawaj, dopóki nie dowiesz się wszystkiego co będzie mogła Ci powiedzieć.

Teraz skręć na południowy-zachód. W rogu mapy znajdziesz dwa domki stojące na palach. W pierwszym, na środku pomieszczenia stoją skamieniali w ruchu właściciele. Z drewnianej półki zabierz metalowe rękawice. Drzwi do drugiego bungalowu zabite są deskami. Rozwal je mieczem, wejdź i tą samą bronią utoruj sobie drogę do drugiego pomieszczenia. W nim znajdziesz średniowieczny aparat słuchowy ;).

Zabierz go i idź na przeciwległy, południowo-wschodni kraj mapy. Z odpowiedniego dystansu, przy użyciu Rogu podsłuchaj rozmowę prowadzoną przez Bagienne Ludki (schowają się, jeśli podejdziesz zbyt blisko).

Pójdź na północ, tuż za zatoką porośniętą gigantycznymi grzybami znajduje się druga laguna. Przy wejściu do niej zauważysz drewnianą platformę, a na niej pompę - odpowiednik życiodajnych źródeł z poprzednich leveli. Idź dalej. Pokonaj rosnące tam mandragory, a z rąk wiszącego na drzewie trupa wyjmij łuk. To naprawdę dobry sprzęt, choć młot miał w sobie jakiś boski klimat.

Wyjdź z zatoczki, trzymając się północno-zachodniej ściany wąwozu i skręć w prawo, jak tylko nadarzy się ku temu okazja. Teraz już bardziej swobodnie podążaj w głąb kolejnej, bagiennej odnogi. Po lewej stronie zauważysz drewniane rusztowanie z domkiem na szczycie, to teleporter. Zapamiętaj drogę do niego, bo potem urządzenie to będzie Ci bardzo potrzebne.

Niezadługo na Twej drodze pojawią się żarłoczne Wijce. Wyeliminuj je przez dekapitację i z triumfalną pieśnią na ustach przystąp do rozmowy z Iskierkami zamieszkującymi najdalszy, północny kraniec mapy. Zagadaj z nimi po raz drugi i przekaż sekret podsłuchany u Bagiennych Ludków. W zamian pokażą Ci kwiat, dający ochronę przed zatrutą wodą. Zerwij go i biegnij, tym razem na południowy kraniec mapy.

Teraz nawet trucizna nie powstrzyma Cię przed dotarciem na tyły, a właściwie przed fronton (w każdym razie na południową stronę) Wieży Wiedźmy. Dobiegnij do niej, pijąc w przelocie napoje ochronne i posiekaj babę na plasterki. Wyjmij łuk. Przez kratę blokującą wejście strzel do widocznych w głębi worków. Wejdź do środka. W lewym pomieszczeniu podnieś kamień i przejdź do prawego. Kliknij na ogromnym garze i obejrzyj scenkę. Potem poczytaj trochę leżącą w pobliżu książkę i ponownie przyjrzyj się temu, co widać w kotle. Z leżącego na stole ciała goblina wyjmij przebijający je Róg Jednorożca, a następnie podejdź do rampy prowadzącej na wyższe poziomy wieży.

Przyjrzyj się tkwiącej w ścianie pułapce i unieszkodliw ją za pomocą miecza. Podobnie powinieneś zrobić z pozostałymi. Na piętrze zainteresuje Cię pewnie zawartość stojących beczek, ale w ferworze walki nie zapomnij o spenetrowaniu balkoniku.

U stóp rampy prowadzącej na trzeci poziom znajduje się pułapka. Przyjrzyj się jej i rzuć kamień, a potem już bez przeszkód wejdź na górę. W pierwszej kolejności weź Kolczugę, a dopiero potem zabierz się do sprawdzania zawartości skrzyni. Znajdziesz tam drugi kawałek Maski. Zabij pojawiającego Ci się za plecami wysłannika zła i weź rękę, którą mu odetniesz.

Tak wyposażony wyjdź z Wieży Wiedźmy i skieruj się na północ. W środkowo-zachodniej części mapy wznosi się drewniana struktura. Wespnij się na jej pierwsze, a potem drugie piętro. Most zawiedzie Cię wprost przed wrota, które otworzysz przy pomocy odciętej ręki znajdującej się w Twym posiadaniu.

Teraz zmierzysz się z polem ziejących ogniem słupów. Jeśli chcesz przejść na drugą stronę, powinieneś skakać w następującej kolejności, w określonych kierunkach: pn. wsch., pn. wsch., pn., zach., pn. zach., pd. zach., zach., pn. zach., pn. wsch., pn. wsch., ostatni skok na pn. wsch. i już jesteś na drugiej stronie.

Zabij dwóch mięśniaków strzegących komnaty, ze skrzyni zabierz Złotą Chochlę, pociągnij za zwisający z sufitu łańcuch, wciśnij przełącznik znajdujący się przy drzwiach i w drogę. Pułapki będą dezaktywowane, więc swobodnie przejdziesz z powrotem.

Pójdź do teleportu (trochę na północ mapy). Wejdź na górę i przenieś się do Daventry. Jednorożcowi oddaj jego przyrodzenie, a w zamian dostaniesz małą piramidkę z ciemnego kryształu. W domu z wychodkiem (północno-zachodnia część miasta) odwiedź uwolnioną w Krainie Umarłych dziewczynkę. Pogadaj z nią, ze stołu weź kasę i znów z nią porozmawiaj. Teleportem z Twierdzy przenieś się na Mokradła.

Wróć do Wieży Wiedźmy i Złotą Chochlą zamieszaj truciznę warzoną w kotle na parterze. Wyjdziesz pogadać z Mudgem, królem tej krainy. Ten otworzy Ci przejście do gnomów. Nie zastanawiaj się tylko wchodź w ten wirujący krąg. *(cdn)* **SEEKER**





100% HOT! 0% KONSOLE! 0% PC! 0% PIWA 0%!

PASZCZURY d. WYWŁOKI

ODCINEK TRZECI

Witam po raz kolejny, w dzisiejszym odcinku odsłonię po raz kolejny kulisy mniej lub bardziej tajnych operacji redakcyjnych. Na pierwszy ogień idzie relacja z ostatniej przygody duetu Jagd52&Suicide... HOT

Nasi boChaterowie siĘdzieli se (tu nasza korektorka dostała furii) w .... khem... bibliotece i czytali kolejne tomy książek.

- No to cyk!- zarządził Jagd.
- No to łyk!- potwierdził Suicide.

Okazało się, że skończyli w ten sposób kolejny wolumin, więc wypadałoby znaleźć na półce następny. Jagd podniósł się, podszedł i... ryknął przeraźliwie:

- Suuuiiiiicideeeee! To był ostatnie tom! Nie ma ... nie ma... nie ma...
- Jak to: nie ma! Przecież wczoraj przyniosłem parę własnych rękopisów...

Niestety, to była prawda - chłopcy udali się więc na miasto. Zdziwiła ich niespotykana w godzinach wieczornych absencja w sklepach i piwiarniach (bezalkoholowych ;). Weszli więc do nocnego... khem... nocnej księgarni i zarządzili:

- Pół tomu schłodzone i dwie zimne broszurki.

Sprzedawca zajęty odganianiem much z mięsa (w kolorze zielonym - co później zainteresowało agenta Muldera) zmierzył ich wzrokiem i burknął:

- Sprzedać mogę tylko broszurki, ale ocenzurowane!

Jagd52&Suicide zgłupieli (dawno temu), dopiero teraz dotarło do nich, że na czas wizyty Papy nie wolno sprzedawać książek ani niecenzuralnych broszurek. Byli w kropce. Co robić? Sztuczki nie pomagały, nawet znajomi sprzedawcy nie chcieli sprzedać na lewo. Bali się policji i mandatów. Co na to poradzić?

Ano nic, chłopaki udali się na najbliższy komisariat gdzie od aspiranta Bebecha nabyli stosowne książki i w spokojnej celi wraz z innymi towarzyszami niedoli czytali... czytali... czytali...

■ Chciałem w tym miejscu napisać coś o Zastępcy Naczelnego Darku Kaziku, ale dowiedziałem się, że Darek Kazik nie cierpi, kiedy pisze się o nim i wymienia się słowa „Darek Kazik" (taka skromna bestia!). Więc nie mogę napisać tu o Darku Kaziku, bo musiałbym wtedy napisać „Darek Kazik", a tego Darek Kazik bardzo nie lubi.



■ Oto mój główny powód do dumy.

■ A teraz naga prawda o Naczelnym Marku Suchockim - czyli to na co czekaliście! Marek jest brunetem, posiada żonę i syna Andrzeja. Marek jest miły. Bardzo. I w ogóle.

■ Do redakcji wpadł ostatnio Szycha, pokręcił się, zapalił parę szlugów (ze mną), porwał grę i zniknął. Podobno poszedł na piwo. Jak wiadomo z takich wypraw się nie wraca. Niedawno widziano go na Pałacu Kultury i Nauki, gdzie w pijackim widzie starał się dopić to piwo do końca.

■ Baron Jack jest smutny, w GK nie ma już konsol i biedak musi teraz dorabiać jako ubogi arystokrata na niedzielnych imprezach u nowobogackich. Dodatkowo skończyło się jego szalone powodzenie wśród kobiet, od kiedy zgubił maść przeciw komarom. Teraz po prostu go obsiadły i unoszą Barona w powietrzu.

■ Hot jak zwykle udaje, że jest dowcipny i że się odchudza. Prawdziwość obu twierdzeń jest równie realna jak to, że L. DiCaprio to facet.

■ Z ostatniej chwili: Jagd52 zawarł związek małżeński. Mimo naszych sugestii zrobił to z kobietą. Teraz już nie jest wolny. Codziennie przychodzi do pracy z podbitym okiem i mruczy: „...już zmywam kochanie... już podaję obiad..." Schudł, zmizerniał, choć to dopiero parę tygodni. Pamiętaj Czytelniku! Małżeństwo to piękna rzecz, pod warunkiem, że nie dotyczy Ciebie! (W tym momencie Jagd52 wyjaśnił mi różnicę między ciosem siekierą a gazetą, z tym, że on miał w ręku i jedno i drugie... mam nadzieję, że znów po pracy będzie trzepał dywany!).

■ gRoovy jak zwykle po nieudanej próbie Capture the Wierszówka, z której (też jak zwykle) zwycięsko wyszedł Szef postanowił z zemsty zniszczyć, cytuję „tę cholerną konkurencję!". I wyszedł. Z nadzieją czekaliśmy na doniesienia typu: „Redakcja X spłonęła!", „Cały nakład miesięcznika Y skradziony i spalony!", „Naczelny Z uprowadzony i załaskotany na śmierć!". Niestety, okazało się, że gRoovy miał na myśli skok o tyczce, konkurencję olimpijską, w której nie mógł brać udziału ze względu na lichy wzrost i dwumetrowe łapy.

■ Krzychoo zdawał na dziennikarstwo i się dostał, Kayackash też. Boże! To będzie straszne, skoro już takich lamerów przyjmują (sam jesteś lamerem Hocie-Klamocie-Lamerze, i gdyby nie to, że jesteś większy, silniejszy i masz w domu piłę tarczową, to bym Ci pokazał, że nie warto mnie wkurzać - Krzychoo). Hot postanowił w związku z obniżeniem poziomu studiów zgłosić się do akademii lotniczej. Ma bowiem do tego predyspozycje: lęk wysokości, słaby wzrok, kat. D. czyli tak jak w/w panowie nadaje się na kierunek studiów znakomicie!

■ SPROSTOWANIE: Renatka NIE chciała karmić piersią sklonowanego Barona! Macho jej nie zabronił! Po prostu się nie zgodził!

■ Kochamy Darka Kazika, choć nie możemy napisać, że to właśnie Darka Kazika kochamy, bo jak wiecie nie wolno pisać „Darek Kazik"!

Za miesiąć: JESZCZE ŚMIESZNIEJ! (zero do potęgi=zero:))! CZKAM NA LIZDY! Piszcie też mejle na: pgoracy@cgs.com.pl **Wasz „HOT"**

p.s.: Krzychoo szuka panny! Ale to tajemnica! Nie mówcie nikomu! Czekam na zdjęcia kandydatek!

p.s.2: Zgłosił się Baron i myślał, że go w pończochach nie rozpoznamy...

p.s.3: Hot też próbował, ale zgubił okulary i Krzychoo go rozpoznał...

p.s.4: Darek Kazik też próbował, ale o tym się nie dowiecie, bo Darek Kazik zabronił pisania „Darek Kazik".

P.S.5 Korekta ograniczyła się do interpunkcji (dop. - korekta)

JAGD52 & SUICIDE

NA TROPIE OSTATNIEJ FLASZKI W MIEŚCIE...

KONKURSY

Odpowiedzi na kartach pocztowych z naklejonym kuponem przysyłajcie na:

GRY KOMPUTEROWE
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

GK

Witam! W tym miesiącu niestety nie ma już konkursu PSX. Wynika to ze zmiany profilu naszej gazetki. Sorry... I jeszcze jedna wiadomość. W dziale Konkursy znajdziecie rozwiązania do wszystkich konkursów robionych w piśmie (z wyjątkiem „Konkursu Destiny").
KRZYCHOO

ODPOWIEDZI

■ **Odpowiedzi na pytania z ostatniego numeru:**
1. Huh.. oto te 10 tytułów: „Klingon Honor Guard", „Duke Nukem Forever", „Deus Ex", „Wheel of Time", „Werewolf: The Apocalypse", „Hired Guns", „X-COM Alliance", „Rune", „Gods of War", „Unreal II".
2. Włochy, Jugosławia, Niemcy, Norwegia, Ocean Północny, Czechosłowacja.

ZWYCIĘZCY

■ **Nagrody otrzymują:**
1. Kamil Mastalerz z Krzeszowic otrzymuje grę „Meachwarrior 3"
2. Bartek Maniakowski ze Świebodzina wylosował grę „Vulture"
3. Rafał Ludera z Rzeszowa otrzymuje grę „Viva Football"
4. Rozalia Mikołajek z Andrychowa dostanie zestaw gier „Star Trek"

PYTANIA

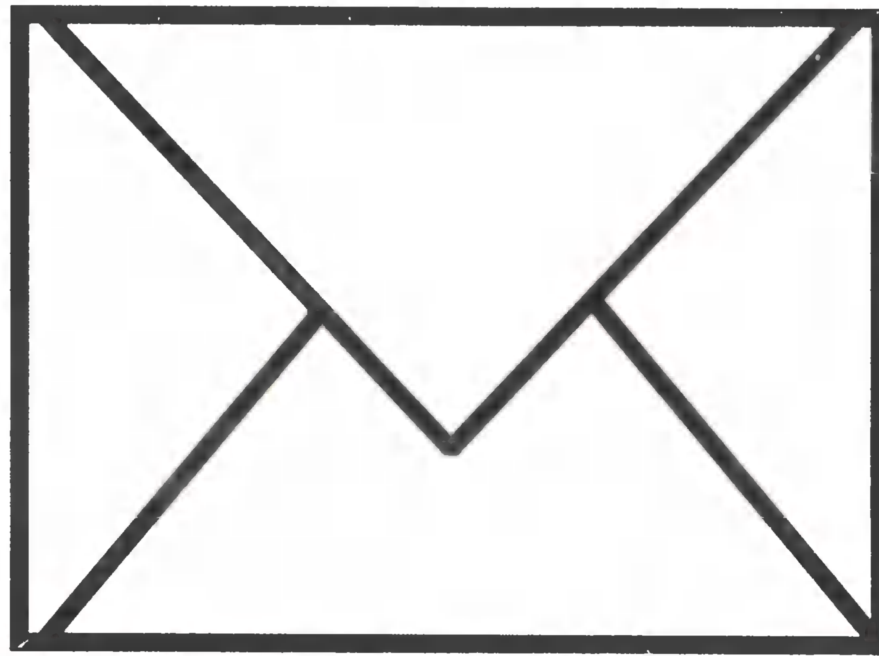
■ **Pytania na ten miesiąc:**
1. Ilu motocyklistów może się jednocześnie ścigać na torze formuły GP 500?
2. Podaj nazwy co najmniej 10 stworów z gry „Dungeon Keeper 2".

NAGRODY

■ **Nagrody:**
1. „Star Wars Episode I: Phantom Menace"
2. „Resident Evil 2"
3. „Barrage"
4. „Up Words"
5. „Mad Trax"



LISTY



No, wreszcie jest po równo! Wy do szkoły, my do... pracy (co poniektórzy na urlopy zdrowotne). Mamy nadzieję, że spędziliście te wakacje naprawdę wesoło, bo najbliższe 10 miesięcy zapowiada się nad wyraz pracowicie. JAGD52

No, może bez przesady. Szkoła szkołą, ale nie dajmy się zwariować. Gdy czytacie te słowa przed Wami jeszcze kilka dni dość słonecznego (mam nadzieję) sierpnia.

Szare mury koszar świecą zachęcająco i już niebawem imadlane rączki „ulubionych" gogów ujmą Wasz los. Mimo tak dramatycznych zapowiedzi mamy nadzieję, że nie spanikujecie i ilość czytających GK nie spadnie przez działalność szkoły (a może wzrośnie). Tylko spokojnie...

■ „(...) Walczymy dzielnie, morze gorące jak cholera, kadra właśnie zaległa po boju z beczką piwa (rzecz jasna bezalkoholowego ;). Trzymajcie się chłooopaki, i oby tak dalej(...)"

■ „(...) Gorąco, leje, gorąco, leje, leje, leje, leje... tak od kilku dni. Leżę na wyrku, złapałem właśnie Wasz lipcowy numer i tylko peceta mi brak. Gdyby nie nasze pisemko chyba zacząłbym chodzić po internacie z nożem.(...)"

■ „(...) Chcęęęęęęęęęęęęę do dooomuuuuuuuu! Do peceta gorącego jak słońce, które właśnie nas olało! Kumpel dotargał tutaj moje ulubione pisemko (zgadnijcie jakie?) z krążkiem. Mam ochotę wcisnąć mu go w... (ucho - dop.redakcji). Jak ja to sobie odpalę... Na ognisku?!(...)"

■ „(...) Że też Wam się chciało. Chodzi mi o numer lipcowy. Nawet mi przez myśl nie przeszło, że ktoś przy tak wspaniałej pogodzie będzie siedział w biurze i składał gazetkę. Jestem prawie 300 kilosów od chaty, podchodzę do kiosku po jakieś duperele i co widzę? Moją gazetkę!!! Eeeech, ludzie, kocham Was!!!!(...)"

■ „(...) Serdeczne pozdro znad morza. Bałtyk cuchnie tak jak przed rokiem, ale wraz z niezła ekipą podbijamy miejscowe ośrodki wczasowe i plaże. Jak tam Wasz warszawski smoguś, che che che che...(...)"



■ „(...) Tkwiącym na warcie, surfującym po sieci dla dobra ogółu - chwała. Pozdrowienia dla całej ekipy Gier Komputerowych.(...)"

Ufff, to tylko kilka wycinków z całej sterty listów jaka nas zalała. Jest tego pokaźna paczka (właśnie nadciągnął HOT i zamierza ją wykraść w jemu tylko wiadomym celu. Nic z tego, Panie Dzieju. Macheta czuwa!) i ciągle po wyjściu listonosza musimy dokładać kilka nowych listów. Nie ukrywam (to już zupełnie moja myśl - Jagd), że to arcymiłe i sprawiające cholernie dużo satysfakcji wydarzenie. A co do zawartych w tekście uwag. W Warszawie smogu nie ma (jaka metropolia taki smog), no chyba że HOT uruchomi swój firmowy batm- obil marki Iż i zacznie wykręcać bączki między Stadionem X-Lecia, a Pałacem Mostowskich. Zawsze jednak zareaguje któraś z grup zajmujących owe obiekty i skruszonego jegomościa odwożą do pobliskiego Pruszkowa.

Czy nam się chciało? Jasne, że nie! Każdy by rzucił to w diabły i wyrwał nad jakiś kawałek jeziora czy rzeczki, ale... zasieki, pole minowe, wilcze doły i inne siurprajzy zatrzymują nas na stanowiskach, choć mnie i Groovemu udało się znaleźć stary Łamacz Zasieków model 1899 i szykujemy się do urlopowej samowolki.

No, ale czas chyba przejść do bardziej konkretnych rzeczy:

■ „(...)Mam pewien problem z moim kompem. Pracuje pod Windozą i generalnie giercuje. Nowe gry potrzebują coraz to nowszych sterowników DirectX, wiec jak mi tylko w łapy wpada jakiś nowy sztuff, muszę doinstalowywać ich nowsze wersje. Gdy kilka dni temu chciałem odpalić jakiś starszy produkt system wysiadł, a giera zameldowała, że potrzebuje innych sterowników. Co robić?(...)"

Przemek Stawski, Łódź

Nie zdziwię się, jeśli któregoś dnia mój wnuk spyta mnie o DirectX (pewnie wtedy będzie to wersja 2019b). Problem z Dx polega na tym, że wprowadzono je w sposób dość niechlujny, a pierwsze wersje w ogóle nie przewidywały odinstalowywwania. Na szczęście nowsze wersje są bardziej przyjazne dla użytkownika. Na naszym krążku znajdziesz najświeższe wersje DX - spróbuj je zainstalować. Jeśli to nie pomoże, będziesz zmuszony do przeinstalowywania systemu. Warto wówczas od razu zainstalować najnowszego DX - polecam 6.1. Dla mnie osobiście doskonałym testem DX w Windozie jest dość leciwy już „Sid Meier's Gettysburg!". Jeśli podczas instalacji gra się wykrzaczy, oznacza to jedno - dzień reinstalacji systemu jest bliski.

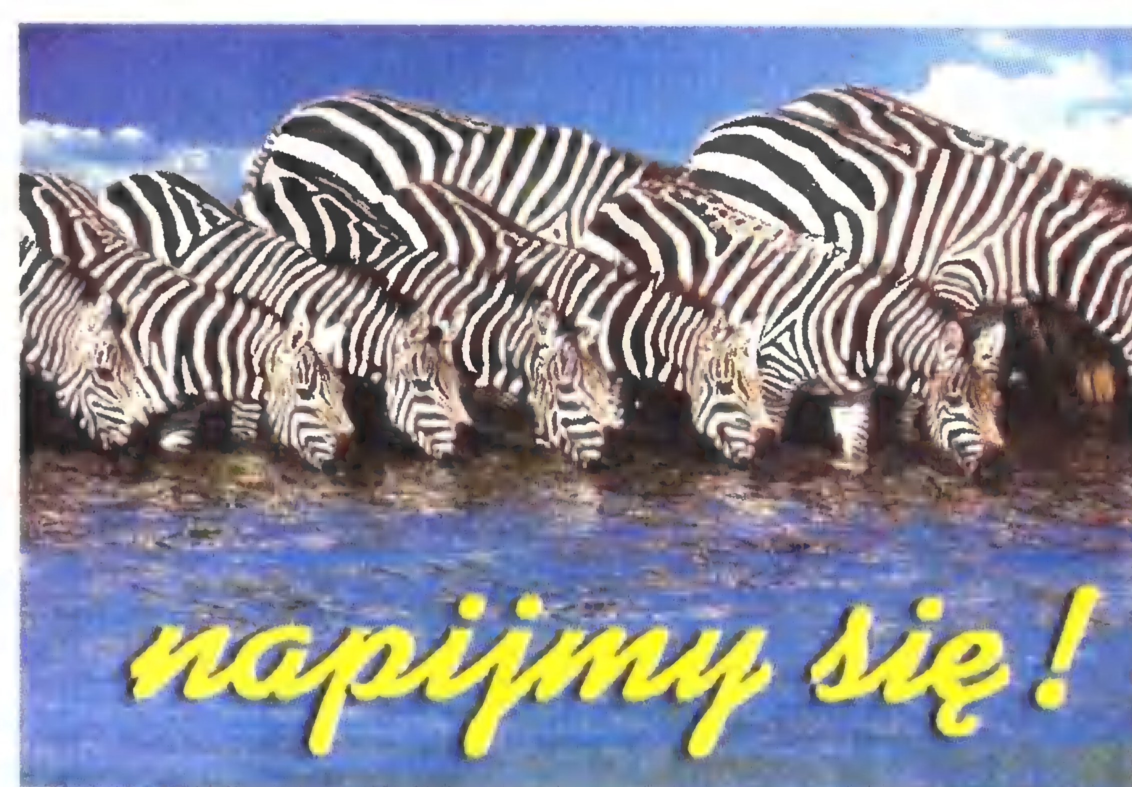
■ „(...)Mam Celerona (na starym złączu, Socket 370 czy coś takiego). Chciałbym wreszcie kupić płytę ze Slotem 1, ale za cholerę nie mogę się pozbyć tego dziada. Co robić?"(...)

Andrzej Michalski, Bytom

Stary! Już za chwilę (a konkretniej w następnym numerze) w dziale Hardware znajdziesz rozwiązanie (dość ciekawe, muszę przyznać) swojego problemu. Zamiast pozbywać się „dziada"... dokup drugi!







PISZCIE NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **LISTY**



NA WESOŁO

Witam po raz kolejny w tej szurniętej rubryce. Pod światłym patronatem PASZCZURÓW jest coraz lepiej i o to chodzi. Za debeściakowy dowcip 50 zetów, za graficzkę toże. Zapraszam także na nasze łamy fotografików i innych (?). Wasz HOT





■ Na rozgrzewkę porcja dowcipów nadesłana przez Rafała z Kobyłki:

Do wodza Apaczów przychodzi młody Indianin i pyta:
- Dlaczego wszystkie Blade Twarze mają takie ładne imiona, a my, Indianie mamy takie brzydkie?
- Brzydkie? Nie podoba ci się moje imię: Orle Pióro?
- Podoba...
- A imię twojego brata, Wielkiego Niedźwiedzia?
- No podoba...
- To dlaczego zawracasz mi głowę, Śmierdzący Mokasynie?

Starszy pan w eleganckim domu towarowym podchodzi do bardzo atrakcyjnej sprzedawczyni.
- Proszę pani, chciałbym kupić mojej przyjaciółce rękawiczki, ale nie pamiętam rozmiaru...
- To żaden problem. Proszę porównać - mówi ekspedientka i podaje klientowi dłoń.
Ten trzyma ją długo i wreszcie mówi:
- Chciałbym jej jeszcze kupić staniczek i majteczki...

Na spacerze żona pyta męża:
- Czy to prawda kochanie, że płazy nie mają mózgów?
- Tak, żabciu...

Przed budką telefoniczną ustawiła się kolejka zniecierpliwionych ludzi. Ktoś wreszcie nie wytrzymał i zwraca uwagę zajmującemu budkę mężczyźnie:
- Co pan wyprawia? Od dwudziestu minut trzyma pan przy uchu słuchawkę i nie powiedział pan ani słowa!
- Ciii... Ja rozmawiam z żoną!

Mąż kupił kilka kaset video.
- Po co ci kasety? - dziwi się żona - Przecież nie mamy magnetowidu?
- A czy ja ciebie pytam, po co kupujesz stanik?

Rodzice usypiają rozkapryszone dziecko.
- A może mu coś zaśpiewam? - proponuje żona.
- Nie kochanie, spróbujmy po dobroci.

■ A oto kwasiory od Pawła z Lublina:

Przychodzi baba do lekarza, zbadał ją i mówi:
- Ma pani raka!
- O Boże! To co mam robić? Co pan zaleca?
- Niech pani robi okłady z błota!
- To pomoże?
- Nie, ale może przyzwyczai się pani do ziemi...

Przychodzi baba do lekarza i mowi:
- Panie doktorze! Źle się czuję!
Lekarz zbadał babę:
- Niech pani codziennie rano na czczo wypija jedno jajko.
- Panie doktorze ale ja nie znoszę jajek!
- A kto je pani każe znosić?

Przychodzi baba do lekarza i mowi:
- Panie doktorze mam wodę w kolanie!
- A ja cukier w kostkach!

Baca zatrudnił się w jednej z kopalni. Już pierwszego dnia miał wypadek. Wpadł do starego, zapomnianego przez wszystkich szybu. Zbiegli się koledzy i krzyczą:
- Bacoooo! Jeeesteściee taaam?
- Jo!
- Nic ci się nie stało?
- Nic!
- No to wyłaź stamtąd!
- Kej nie mogę, bo jeszcze lecę!

Baca rozwodzi się z gaździną. Odbywa się rozprawa w sądzie. Sędzia pyta gazdy:
- Powiedzcie Gazdo, dlaczego chcecie się rozwieść? Przecież żyjecie już razem dwadzieścia lat? W czym wam Gaździna zawiniła?
Gazda na to:
- A bo panie sędzio, seksualnie mi nie odpowiada!
Na to podnosi się Juhas i woła:
- Aleście wybredni! Całej wsi się podoba, a wam nie!

Juhas widzi Bacę prowadzącego duże stado owiec.
- Dokąd je prowadzicie?
- Do domu. Będę je hodował.
- Przecież nie macie obory..:
- No nie...
- ... ani zagrody! Gdzie będziecie je trzymac?
- W mojej izbie!
- Toż to straszny smród!
- Trudno, muszą się przyzwyczaić...



NAGRODY OTRZYMUJĄ:
- Za Kawały: Paweł z Lublina
- Za Rysunki: Marek Bruź